96.12

家用电脑与游戏机

电子游戏是通往电脑世界的捷径

任天堂模拟器 (PC工具)

游戏巫师 (PC工具)

开启游戏设计之门

购买硬盘前的思考

漫游电脑王国之五

谁毁灭谁



F1方程式赛车(PC)

烈火战机(PC)

钟楼惊魂(SFC)

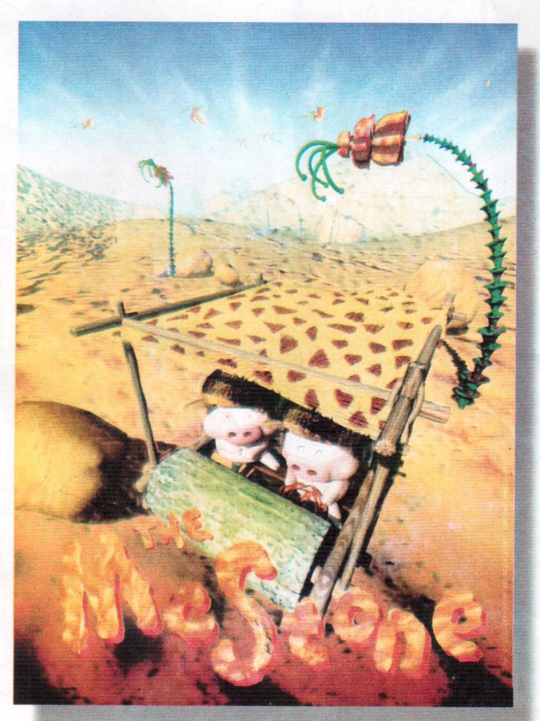
PS之POLYGON格斗新锐(PS)



驚世之作！
金腦 97 型游戏机电脑板
金脑 97SS 型
我們所要求的，就是要您換下電腦板！
用金腦 97 的時代，
就是淘汰街機電腦板的時代！
金脑 97PS 型
经销联系：深圳金脑公司或各地经销商
电话：0755—7907900 7906388
传真：0755—7900837
地址：深圳市宝安 77 区新安二路 25 栋 3 层
邮政编码：518102
★功能：接驳次世代游戏机，换节目只需更换光碟，大大降低更换节目费用。
★优点：优选主推机型金脑 97PS 型电脑板，节目内容丰富、营业效果好。
★内行所关心的问题：节目实现完全营业计币，与普通电脑板一样的计币方式，一样的玩法。
★使用：控制板和所接驳的主机一体化，标准 28 插，可直接取代普通电脑板，不需改装街机。
深圳金腦電子科技有限公司出品



作品选自"california image" 93 第180页　DMB& B



作品选自"桌上时代"13

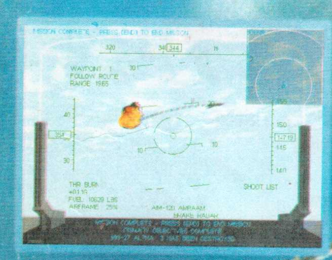
Tektronix Award(1)

Vong Vai Kin
"Mc Stone"















F-22 LIGHTNING II

万里碧空，凝聚着疾如闪电的力量！



有空来坐坐

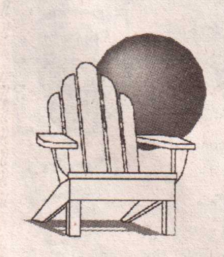
忙忙碌碌的1996终于渐渐远去。就在这个弥散着新年气息的季节里，我也要挑一些雅致的圣诞卡，把那萦绕心头的话语细细写上，然后将这份心情写照寄给每一位远方的朋友。我想告诉他们，有空，来坐坐……

在这里与大家见面还是第一次，想来似乎有些不可思议。喜爱游戏因而痴迷电脑，这应该是许多朋友共同的体验。对于自己来说，游戏更是梦想的实验室。所以，那些倾向于现实意义的题材则是我的最爱。像什么模拟游戏、战争游戏及策略游戏不仅有极强的娱乐性，其中的对策与知识甚至可以在生活中发挥直接的作用。认识游戏的价值，才能改变游戏在人们心目中的地位，更是促使游戏文化不断健康发展的关键。

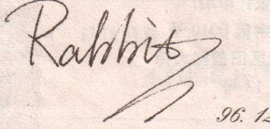
伴随这本杂志走过94、95与96，读者、作者、编者的角色变换从未改变自己的一贯态度：我欣赏它，因为在那精工雕琢的字里行间，我看到了对游戏的真切认识，感觉到追求理想的默默脉动，也体验到幕前幕后那些亦真亦幻的人生。同时，我的目光也总是有些挑剔：内容的比重，印刷的质量，发行的速度……爱之深而责之深呀！

1997，《家用电脑与游戏机》将以全新的风貌展现在您眼前。大家关心的几个热点栏目正在全力引爆："秘技档案"让您战无不胜，"游戏研究"挖掘游戏的奥秘。随即您还可以看到由资深玩家撰写的"至爱经典"，入门好手正可藉此增加营养；久违的"业界星空"再次把厂商名人的成长经历介绍给大家，也许您未来的成功会由这里的启迪开始哟；"电脑玩家"明年会有什么变化，阿魔竟守口如瓶，声称将动用秘密武器，但读者的意见肯定会是决策中坚；新栏目"镜花园"将刊登各种精美的漫画，有志于此的朋友欢迎露一手；我们自己的排行榜——"电玩点将榜"在《北京青年报》周三的"电脑时代"中已经露面多次，从现在开始，读者朋友们可以参加自己的读者票选活动了！

我所负责的"Internet港口"、"PC工具箱"及"秘技档案"是跨越了娱乐与学习的实用栏目。在与无数读者的交流中，我深刻地认识到读者朋友对电脑应用知识的需求以及有关技能亟待提高的现状。有鉴于此，明年的电脑知识栏目将围绕玩游戏所碰到的各种问题来展开，而专辑软盘更提供给各位亲手实践的机会。掌握电脑技能的过程在以往是枯燥与刻板的，有了游戏的推动，您是否会孜孜不倦地主动去探索电脑世界的奥秘呢？



本年度最后一个音节奏响了，读过这期杂志后有什么感想，请不吝来信来电谈谈，您的意见是我们最宝贵的财富。新的一年里，编辑部的全体成员祝大家学好、干好、玩好！



96.12

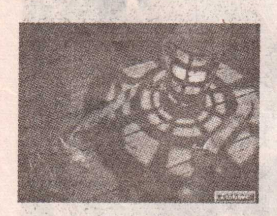


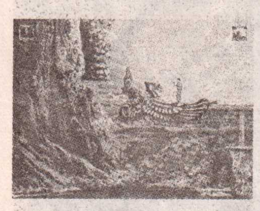
家用电脑与游戏机

1996年第12期（总第28期）







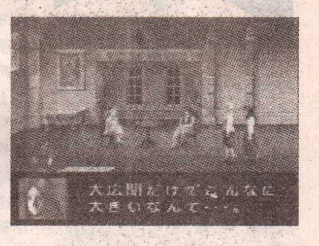


主办单位：科学普及出版社
发　　行：北京市报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
广告许可证：京西工商广字第0010号
地　　址：北京市西城区旧鼓楼大街西绦胡同甲13号
邮　　编：100009
出版时间：每月13日　定价：4.90元

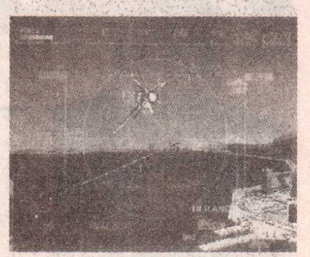
电　　话：编辑部010－64064625
电子信箱：fcgm@public.intercom.co.cn
广告发行部：010－64064624转1
传　　真：010－64049342
特约读者服务部（捷径电脑公司）：
业务部：010－64067420　邮购部：010－64031446


World Music


Ristar
the shooting star
PRESS START BUTTON




25

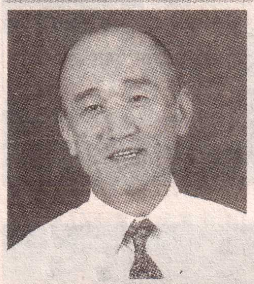


日本游戏界领袖人物发言

96年日本游戏业界处于一种混沌的形势中，硬件、软件、人才、流通……诸般变化令人目不暇给。谁能为执牛耳者?谁对自己的未来最有信心?日刊发表了当今日本游戏业最具影响的十家公司头面人物的言论，从中也许可以看出游戏业未来的发展方向。本刊对其进行了摘译，仅供读者参考。

任天堂株式会社

对于玩家和软件开发者来说，未来极具希望的环境。



今西弘史：董事宣传室室长，59年毕业于日本同志社大学法学部，同年就职任天堂，94年任宣传部部长。座右铭：无。

N64发售以来，无论是玩家还是软件开发者，都对《马里奥64》的纯游戏性做出了迅速反映，这使我们对将来充满自信。我们的口号是“N64将改变游戏。”为了实现这个目标，必须使广大软件开发公司对N64产生浓厚的兴趣，当然这需要时间、金钱和技术，缺乏以上三点则不足以产生优秀的创造性软件。大众传媒总是根据每月软件数量评价一种机型，我觉得这是错误的。N64目前软件确实有限，实际只有一部作品一柱擎天，这一点我们也很清楚。然而我们的开发组正着手努力开发最能体贴玩家的作品，我相信他们的努力一定不会辜负“N64将改变游戏”的口号。直至N64在磁碟机发售，广大玩家沉醉于《赛尔达》时，大家就会了解到，“啊，任天堂说的原来是这样啊”。目前，我们不会急不可耐地推出大批软件，转变态度需要时间，直至明年年末及圣诞节，我们会做出最好的回答，请大家拭目以待。

SEGA ENTERPRISES 株式会社

今后新类型的软件将不断登场



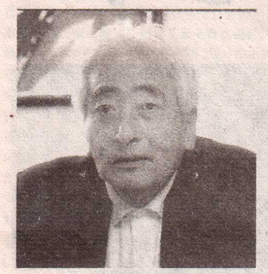
冈村秀树：国内消费事业本部，土星事业部部长。座右铭：无。

我们现在正为土星96年的500万销售目标努力。众所周知，土星目前国内销售量已过300万，玩家的年龄结构也发生了显著变化。除了过去土星的亲密支持者外，最近初次接触游戏的玩家也增多了。因此，我们为土星开发了许多游戏之外的东西，最近发售的调制解调器(MODEM)便是其中之一，另外X-BAND对应的通信对战游戏也将陆续登场。以WARP公司的《ENEMY ZERO》和GAME ARTS的《GRANDIA》等新风格的游戏为开端，土星今后会有一大批新的大作和新的软件开发平台诞生，活用音乐、图像、声音的新类型软件也会吸引更多的土星支持者。

最后也是大家最关心的街机移植问题。《VR战士3》这类以MODEL3为主板的游戏基本给土星移植。正如土星移植《VR战士》时，街机版《VR战士2》刚刚推出，谁也不会想到土星能移植《VR2》。可时隔不久以《VR2》为开篇，《世嘉拉力》《战斗之蛇》等大作纷纷登陆土星，使用2个MODEL2主板的《电脑战机》也在土星上完美再现。我们将不会辜负玩家对土星的期待，请大家放心。

SONY COMPUTER ENTERTAINMANT 株式会社

为永葆活力的游戏机制作优秀大作



丸山茂雄：SCE代表董事社长。座右铭：自由自在。

托各位的福，今年12月将是PS两周岁生日。正如大家所知，由于半导体价格下降，PS的价格已由当初的3万9800日元下降到如今的1万9800日元。硬件得到承认后随即是软件的充实，今年SQUARE的加入使我们消除了不安感，我们对PS充满了信心。

在软件制作上，我们一直遵循的基本方针是，如果想做就尽管去做。结果，优质软件被玩家认可，劣作自然被抛弃。如同书籍磁带一样，这种生存竞争的残酷性促进了游戏市场的不断健全。在一些不太成功的软件中，绝大部分是稍做加工便有可能成为大作的游戏，如果挖掘出这些作品的潜力，将来的顶级作品会层出不穷。

在N64发售后，经常有人询问PS的销售战略。确实我们很重视竞争对手，现在的感觉是要竭尽全力。今后我们将按我们的想法走自己的路。

NAMCO 株式会社

快乐的 NAMCO



中村雅哉：25年12月24日生于东京，55年6月设立中村制作社（现NAMCO会社），任代表董事社长。座右铭：知之者不如好之者，好之者不知乐之者。

在次世代机盛行的今天，我们的方针是无论什么情况下都向各机种提供软件。在问及是否加入土星时，我们未置可否。以前，世嘉的MD在同任天堂较量时，我们曾大力援助，我觉得游戏业界被一社独占不太好，二社或三社更能发挥优势。因此只要玩家需要，硬件的特性与我们的软件相符，我们便会为其制作软件。

我总认为NAMCO的软件应给人带来快乐。作为一个开放的软件公司，如果条框过多，只会裹足不前。作为NAMCO公司40年来的社长，我一直乐观地从事自己的工作，并努力使职员们在良好的工作环境下高兴地从事工作。没有快乐的心情是不能很好工作的。比如街机体感游戏《滑雪》，那是根据我个人的想法设计的，如果我本身不是个快乐的滑雪爱好者，这便不太可能实现。

如今，NAMCO正着手制作电影，这将是一部类似《玩具总动员》的百分之百的CG电影，制作费大概需要40~50亿日元，我们同美国的几家著名电影公司联合制作的这部影片，是NAMCO在游戏业之外的一次大胆尝试。

SQUARE 株式会社

把梦想变为现实



武市智行：庆应大学商业部毕业，平成8年5月入社SQUARE，6月就任代表董事社长。座右铭：梦。

本社今年最大的变化是加入索尼PS，我们擅长的RPG和SLG作品，不仅强调剧本创意，在画面和音乐方面均追求高品质，因此，考虑到大容量和大作至上的概念，我们认为PS是最适合本社的机种。不仅如此，在流通方面也有很重要的原因。过去生产SFC的软件需要2、3个月，势必造成供需两方脱节的矛盾，这对于生产者和消费者都不利。如今的CD－ROM，生产期不过2、3天，最多一周便可送到全日本，因此从这一观点来看，24小时便利店是最好的销售途径。

在强化游戏和经营战略方面，我们不仅要集结游戏界人才，吸收美国电影界人才也很重要。利用电影优秀的CG技术在游戏中加以表现，是游戏与电影接轨的途径之一。总之，把梦想变为现实是我们的目标。

CAPCOM 株式会社

活用硬件特性制造第2个“生物危机”



迁本宪三：1940年12月15日生于日本奈良县。83年6月创立CAPCOM株式会社，任代表董事社长。座右铭：创意工夫。

从硬件的性能看，在POLYGON处理方面，PS比SS稍胜一筹；然而软件公司不能光做POLYGON游戏，在2D处理方面土星要优于PS。因此，这两种硬件将来发展大概胜负各半吧，如果超任搭配CD－ROM，我们也许还能再为其开发3年软件。

关于N64，在商业竞争方面存在着不安全因素，尽管它是极具魅力的硬件之一。游戏业界是任天堂的王国，八成的玩家都是任天堂的支持者，然而比起CD－ROM软件的5800日元，卡带的10000日元确实会令人难以接受。如果N64将来的DISK推出的话，倒是可以考虑。

我们将尽力活用硬件的特性，平等地为各硬件制作游戏。利用CD－ROM的大容量，我们有决心做出象NHK大河电视剧规模的游戏。

如今，玩家的年龄结构有了显著的变化。我认为50岁的人喜欢50岁人的游戏，而青少年爱玩20岁左右的人开发的游戏，因此拥有广泛年龄层的软件开发者，对于一个软件公司来说十分重要。

KONAMI 株式会社

KONAMI 的分社化将领导业界



上月景正：69年3月设立KONAMI工业（现KONAMI株式会社），任代表董事社长。93年11月荣获日本通产大臣奖。座右铭：心跳魂。

如果问KONAMI偏重哪种硬件，我们的回答是所有硬件。现在的KONAMI会社总部实际上没有一个开发者，比如《宇宙骑警》和《SNATCHER》的开发者小岛秀夫现属KCEJAPAN会社，而N64软件开发则在KCE大阪会社，PS和土星的软件开发则由KCE东京会社负责。如上所述，如今KONAMI已分为几个会社，各开发者均在不同的岗位为不同的硬件开发软件。我认为这种分社化能发挥开发者的潜力及个性，避免了大会社内部的相互牵制性，也不必为就业规则所束缚。当然，软件发售仍是在KONAMI的名下，但这些分社的作品也许将来可以同ENIX和SQUARE竞争。

如今我们的代表作《心跳纪念品》已在PS和土星上取得了极大成功，在谈及为N64移植的问题时，我们的回答是NO。因为各硬件玩家年龄层不一样，小学生还未到"心跳"的阶段。针对目前变化很大的玩家年龄层制作软件，是KONAMI将来挑战的目标。

HUDSON 株式会社

从零做起创造出真正优秀的作品



工藤浩：代表董事社长，73年和兄长裕日合创HUDSON，94年就任社长。座后铭：无。

《超级马里奥64》的确是一部真正的3D游戏，我们在佩服任天堂软件开发组能力的同时。深感自己也必须开发出同样高水平的作品。我们在N64发售后也曾打算推出N64用的《炸弹人》等软件，但考虑到软件制作水平和任天堂那句宣言："N64将改变游戏，"我们不打算立刻推出N64的作品。

最近五、六年，我感到游戏在从技术型向感觉型过渡，这势必造成制作技术发展缓慢，影响游戏的正常制作。我觉得游戏业界应该从零做起，掌握高技术创造出真正优秀的作品。

现在业界以土星、PS为代表的CD－ROM的机型已成主流，正如我们当初同NEC联合开发PC－ENGINE时所预料的一样，在流通，制作费用及销售价格上优点均十分明显。如果N64采用CD－ROM作为媒体的话，我们将很乐意为其开发软件。关于PS，我们目前还没有步入研究阶段，也没有为其开发软件的设想。

ENIX 株式会社

吸收外部人才制作畅销软件

福屿康博：毕业于日本大学理工学部，82年设立ENIX，就任代表董事社长。座右铭：无。

从游戏市场现状来看，PS的销售情况不错。关于N64年内大概能达到200万台，比起世嘉和索尼，半年达到200万台的成绩相当不错，任天堂3月底曾发布N64年内可达到360万台的消息，与索尼和世嘉一年半的销量持平，如果能达到十分了不起。

我们认为制作优秀软件需要优秀的人才，尤其需要专门人才，尽管他也许对游戏一窍不通，如最早的《勇者斗恶龙》，是我们集结了众多专业人才制作完成的。

今年我们预定推出的游戏只有两部：SFC的《DQⅢ》和N64的《J2》，这是我们同外部的专门人才共同精心制作的。关于与其他硬件合作问题，业界传言很多，但我们现在和土星及PS没有任何合作契约。

然而一两年后，市场占有率变动将趋于稳定，到底哪种硬件会取得压倒性优势，现在无法判断。我们历来选择硬件十分谨慎，最终会给销量最好的机种制作游戏。

CHUNSOFT 株式会社

CHUN 要推出 CHUN 式的作品

中村光一：1964年日本香川县生人，1984年创立CHUNSOFT，就任社长。座右铭：无。

N64发售以来，现在很难说哪个机种将来会取得压倒性的胜利。这不仅仅是单纯的32位和64位的问题，各机种的媒体流通方式不尽相同，作为社长，我不想做盲目的预测，也很难做。我个人感觉，PS的RPG和SLG等类游戏较多，土星的著名街机游戏较多，而N64则以《马里奥》那样的POLYGON动作游戏见长。

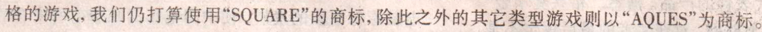
我们目前正为N64开发软件，当然活用硬件的特性需要时间，现在还不能公布游戏的内容，但我们打算开发象《恐怖之夜》和《风来的西林》之类的作品。

关于土星、PS，我们还处于研究阶段。虽然我们现在只开发卡带型的软件，但对CD－ROM媒体也十分关注，容量大，画面、音响选择余地较大，很适合制作音乐小说之类的游戏。另外，最近WIN95和INTERNET的普及使电脑更加个人化，透过键盘输入来传达个人的意志也是令人感兴趣的课题，因此，我们打算不拘泥于单一硬件，要制作出CHUN式的作品。

史克威尔发布新商标

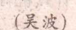
著名软件公司史克威尔最近公开了其游戏软件用的新商标“AQUES”，并在日本游戏杂志上大作广告。该商标是英文 Advanced Quality Entertainment and Sports 的缩写，意为高品质娱乐与体育游戏软件，此举引起了业界有关人士的注目。

既然已有“SQUARE”这样驰名的商标，史克威尔为什么又要另起炉灶起用新的商标呢？史克威尔的发言人作了如下解释：以前我们发售的游戏软件大多是 RPG 样式的，如果发售风格样式迥异的新作品，我们将不再使用“SQUARE”。当然像《FFⅦ》这样的 RPG 游戏及以前经手制作的此类风格的游戏，我们仍打算使用“SQUARE”的商标，除此之外的其它类型游戏则以“AQUES”为商标。



据悉，针对“AQUES”的第一款游戏是 12 月 20 日发售的 POLYGON 棒球游戏《SUPER LIVE STADIUM》及一款四人麻将游戏《职业逻辑麻将 牌神》，另外一款赛车游戏《GRAND CHAMPIONS RALLY》因能以每秒 60 帧的高速播放及细腻的画面表现而格外引人注目，发售日是 97 年春。以上三款游戏均为 PS 用软件。

树大分叉，史克威尔这种意在进军其它领域的品牌战略当属情理之中。



（吴波）

千呼万唤难出来 松下“M2”发售搁浅

原订于今年年末公开销售的由松下电器公司出品的 64 位游戏机“M2”将推迟其上市日期。这一消息恐怕会令众多的游戏爱好者大失所望。

松下的“M2”游戏机的硬件部分开发虽已全部完成，但导致发售工作推迟的主要原因是在软件方面还存在着欠缺。松下公司认为：“M2”在软件的质量和数量两方面均已齐备的情况下，才可以进行销售。因此，公司本部及数十家中小型计算机软件开发公司，正在紧锣密鼓地进行着软件的开发工作。此外销售流通方面的问题也是推迟发售的主要因素。松下公司目前正在摸索着一条首先通过中小型百货店进行销售，进而开辟更加多元化流通渠道的途径。在以上两点得到圆满解决之后，“M2”的销售计划将正式实施。

松下的“M2”在发售工作上如此谨慎，恐怕是汲取了“3DO”的前车之鉴吧。（蔚泽）

任天堂举办 96 软件展示会

11 月 23～24 日，主题冠以“任天堂 64SPACE WORLD'96”的展示会在日本千叶县幕张召开。与去年同期的 95 展示会一样，任天堂的软件、硬件汇聚一堂，此次展会共有 29 家软件公司的约 40 款 N64 的最新作品首次对外公开。

一直缺乏优秀软件支持的 N64 这次似乎想有所作为，历届展示会的特别入场券制度这次被取消了，所有对 N64 有兴趣的玩家均可免费参观。但就任天堂目前公布软件公司及参展软件清单上来看，除了 ENIX 和 KONAMI 及任氏本身外，一些著名软件公司的反应是十分冷淡的，大多没有参加本次展示会，而参展软件也多以桌面类游戏和体育类游戏为主，软件类型较显单薄。

另外在展示会前一天的 22 日，是每年按惯例举行的面向大众传媒及流通部门的一种让中国人似懂非懂的初心会，今年是第八回。每年的初心会上，任天堂的山内社长总要作一番针对业界颇有影响的演讲，记得去年的一番“《超级马里奥 64》将是有史以来最好的游戏”的演讲确实给人印象颇深，而今年的初心会，山内社长似乎兴致不高，取而代之的是任天堂的发言人宫本茂同软件公司社长的座谈会。（吴波）

PS 成绩骄人 SONY 又施花招

索尼电脑娱乐公司（SCE）于 10 月 31 日对外发布消息，其 PS 机在全世界销量已达 900 万台，其中日本 400 万台，北美 280 万台，欧洲 220 万台。针对 PS 在市场上供不应求的销售情况，SCE 已决定将 11、12 月的 PS 月产量提高至 100 万台，以迎接激烈的年末商战。如果情况顺利，至圣诞节和元旦，PS 实现年内在日本销售 500 万台计划将易如反掌。

为了配合大批量生产，SCE 将于 11 月 15 日发售新型 PS。该新产品性能与旧型 PS 完全兼容，只是将三根 AV 线接续端子简化成一个，价格仍为 19800 日元，而包装盒的颜色亦由绿色变为红色。另外，SCE 亦将 PS 记忆卡的价格从 1 个 2000 日元下调至一套三个 4000 日元。

（吴波）

四海传讯

捐资设奖回报社会 首届“裕兴奖学金”颁发

本刊消息：首届“裕兴奖学金”最近在京颁发，北京工业大学计算机系学生赵玉林荣获一等奖，获得3000元奖学金。这也是目前北工大单项奖中额度最高的奖学金。

“裕兴奖学金”是由北京裕兴公司出资在北京工业大学计算机系设立的，每年颁发一次。裕兴公司是近年崛起的普及型电脑生产厂家，以生产开发裕兴多媒体普及型电脑软硬件而闻名。其产品因价格低廉和软件丰富而受到普遍欢迎，成为行业中有代表性的产品。据悉，“裕兴奖学金”的评奖方法与以往有很大差别，对获奖者的最后评定不是侧重学习成绩而是注重考察其动手能力和创新精神。这种别具一格的评奖方式，有助于加速培养实用型、高水平的计算机科学技术人才。

电子现金发展迅速 汇丰恒生推出“电子钱”

据一份市场调研报告称，电子现金将在未来十年内得到快速发展，大有取代自动取款机的趋势，银行将广泛使用它以减少人工处理现金的高额成本。电子现金储于智能卡中，将有两种形式。一种卡是预先存储一定数额的现金(比如每卡10美元至15美元)，用户每次购物时再行扣除；另一种卡，用户可以通过与银行的某种连接手段，在卡中存入现金。据该报告称，通过Internet提供全系列金融服务的银行将从屈指可数的几家增加到2006年的300家。这些金融服务将包括从PC或其他Internet终端取、存电子现金。

另据报道，香港汇丰银行与恒生银行最近共同宣布，在香港正式推出Mondex(电子钱)，为客户提供现金的代用品。汇丰银行总裁表示，Mondex体现了新一代的银行户口卡的科技。使用这种“电子钱”购物，比现金更方便和安全。Mondex是一种数码电子钱，持卡人可以通过自动柜员机及专用电话将现金储存在卡上，代替日常购物使用的现钞和硬币，又不同于信用卡，没有信贷限额。它将成为香港货币史上第一张可以循环储值的电子现金卡。

开发网络软件 失业青年五天变富翁

新西兰《自治领报》日前报道，现年23岁的奥特城姆于去年失业期间，仅仅用5天时间编写了将上网程序简化的电脑程序“热狗”，并以国际电脑资讯网络作为主要的途径出售，至今已卖出了10万份。“热狗”被称为电脑网络上最常用的第3大软件，并为他带来约1100万新西兰元的收入。

(摘编自《北京晚报》)

互联网上开课堂 日将用Internet实施国际授课计划

日本通产省和文部省近日决定从明年开始通过Internet实施“国际联合授课”计划，以促进国际教育和文化的交流。这项计划是通过Internet将日本的中学和世界其他国家，特别是亚太国家的中学连接起来，利用微机进行国际间的授课和教学实验。日本文部省已选定几十所中学做为进行国际授课的试点学校，并向这些学校提供同海外学校进行通信所必备的微机及有关设备。另一方面，日本文部省还将着手从亚太经合组织成员中寻找有意和日本的中学进行联合授课的学校，并向这些学校提供必要的设备。日本文部省和通产省已向国内110所小学提供了微机等通信设备，在国内的部分中小学中率先进行了校际之间“电子信箱”和“微机教学”等实验。

电脑特技让电影插翅飞翔

电脑影像手段的发展，使中国电影面临着前所未有的挑战和机会。为此，中国电脑基金会于10月29日—30日在京主办了’96计算机技术在影视艺术创作中的应用研讨(演示)会。

会上，由会议协办者SGI公司、Alias/Wavefront公司、香港先涛数码影画制作公司、耀荣科技公司、华奇计算机公司及华纳兄弟影业公司分别做了专题讲座。同时，为配合讲座，演讲者还在SGI的机器上进行了现场演示，向人们诠释了世界一些主要的动画软件、三维特技软件，以及几十个像《终结者》、《侏罗纪公园》、《阿甘正传》、《面具》、《勇敢人的游戏》、《真实的谎言》、《玩具总动员》、《龙卷风》等的高科技电影。

多媒体PC新突破 同创电脑能听中文

据报道，10月17日IBM公司在京召开记者招待会，隆重推出其第一个中文语音系统NAVIGATOR声导系统。同创信息产业集团有限公司做为该产品首选技术方面的战略合作伙伴，其生产的同创电脑将成为第一个能听懂中文的国内名牌电脑。

声导系统是IBM公司开发的中文语音应用系统，它使用目前世界上的最先进的语音识别技术，具有高准确率和通用性高的特点。装备了该系统的电脑能让人们通过说话来操作电脑，向电脑下达命令，而省去了复杂的键盘操作，而价格仅增加几十元。

面向普通用户 汉神家庭版即将上市

以生产SoundBlaster系列声卡（声霸卡）著称的Creative推出专为家庭和小型办公室设计的“汉神”系列中文软件“家庭版”，向这些用户提供一套“功能强，价格适当”的实用中文软件产品。

据介绍，即将上市的汉神系列中文软件“家庭版”基于Windows环境，共有三个适应不同层次用户需求的产品：市场零售价从98元、198元人民币到980元不等。虽说‘汉神’软件进入中国市场的时间相对晚一些，但Creative公司称有能力推出真正适合用户需要的产品，如Internet上的系列实用软件和中文集成软件等，并且把软件价格做到贴近用户的消费水准，让更多的人使用正版软件。

◇市场扫描◇

购买硬盘前的思考

■文/仲明

近来，计算机配件中的光驱异军突起，价格快速回升，销售者否极泰来，心情一定十分舒畅，但是，几家欢喜几家忧，卖硬盘的肯定就没这好心情，硬盘价格稳中有降的态势，只能让持币待购者跃跃欲试。如今，随着大型操作系统及其相关应用软件的广泛使用、Internet 的普及以及越来越多的图形化软件的涌现，用户对计算机的硬盘容量的需求会越来越大，对其性能的要求也会越来越高。正是市场的这种高要求使得硬盘厂家竞相推出高性能、大容量的新产品，虽然现在硬盘厂家只剩下 Quantum、Seagate、Maxtor、West Digital 和 IBM 等不多的几家，但品种、型号却多得让人眼花缭乱。而硬盘是计算机的必要设备，选得是否合适直接影响到整个系统的效率，但许多人对它了解的并不多，购买时往往不知从何着手。希望以下的介绍能给最近要购置硬盘的朋友一些帮助。

一、硬盘与系统的接口：现在比较流行的硬盘接口有 EIDE 和 SCSI 两种，EIDE 接口硬盘的特点是把控制器和硬盘本身的控制电路整合在一起，因而成本较低，理论上支持的最大容量为 8.4GB(千兆字节)，数据传输率可达 16.6MB/秒。新出的 486 主板和所有的 Pentium 主板均提供 EIDE 接口，这种接口的硬盘价格低廉，安装方便，比较适合普通用户。而 SCSI 接口的硬盘需要有独立的接口控制卡，性能虽比 EIDE 高（理论上最大数据传输率可达 40MB/秒）而且稳定，但同等容量下要比 EIDE 接口价格高得多，安装也比较复杂，更适合专业人士使用。对于一般新购买电脑的用户来说，EIDE 接口的硬盘是最佳的选择。

二、硬盘性能：硬盘性能的高低直接影响系统的效率，决定硬盘性能的因素主要有主轴马达的转速（Rotational Speed）、平均寻道时间（Typical Seek Times）、数据传输率（Data Transfer Rates）和内部缓存（Buffer Size）。主轴马达的转速对硬盘的性能影响最大，现在市面上硬盘转速在 3600—7200 转/分，转速愈高，等待时间越短，性能也就越好。一般情况下，转速的影响不很明显，但在进行大规模图像处理和多媒体制作时，高速而稳定的数据传输就变得非常重要了。对于普通用户，5400转/分的硬盘是比较合适的，如果对价格比较在意，4500 转/分的硬盘也可满足要求。平均寻道时间是指从硬盘接到 CPU 的指令起，到磁头移动到指定位置，完成读写准备的时间。现在市面上硬盘平均寻道时间一般在 9—16ms(毫秒)之间，平均寻道时间越短，硬盘的效率越高。最好选择平均寻道时间在 12ms 以下的硬盘。数据传输率是将数据从磁盘中读出或将数据写入磁盘的速率。它主要由硬盘接口决定，依赖于系统总线和所用数据传输模式。实际上由于种种限制，数据实际传输率远远低于其理论数值。笔者的 QuantumTB850A 就还不到 2 MB/秒。因此在这方面，应根据主板的情况，尽可能选择支持较高数据传输模式(比如 PIO Mode4)的硬盘。硬盘的内部缓存的大小与其速度是成正比的，用户在购置时，最好选择有 256KB 以上内部缓存的硬盘。

三、硬盘的容量：一般来讲，硬盘的容量的选择与电脑的用途有关。如果仅仅用电脑进行文字处理等基本工作，一般并不需要很大的硬盘。不过现在计算机的操作系统越来越庞大，应用软件的功能也越来越复杂，所需的硬盘空间呈现不断增长的趋势。比如使用操作系统中文 Window95 和办公软件包中文 Office95，这点基础设施就占据了 200 多 MB 的硬盘空间，如果想流畅地运行这些软件，还需要数十兆的硬盘空间存放交换文件；如果你是一个 Internet 用户，经常需要从网上下载文件，硬盘需要量就更大了。再有，随着硬盘技术的发展，硬盘的容量在不断地扩大，性能不断地提高，而每 MB 的硬盘空间的价格却在不断地下降，这使得容量大的硬盘更容易被人们接受。如下列 EIDE 硬盘(见附表)。

从附表的报价不难看出，硬盘容量越大，平均每 MB 的价格也就越低，购买者得到的实惠也就越多。所以，笔者觉得，给新电脑配置 EIDE 硬盘，容量起码也要在 1.2GB 以上，条件允许的话，可以选购 1.7GB 甚至 2.5GB 的硬盘。但如果是给 486 以下的电脑添置新硬盘，还要考虑硬盘是否与主板或多功能卡兼容，因为老式的 IDE 接口不支持大于 528MB 的硬盘，买得大了，超额的硬盘空间主板识别不出来，钱可就白花了。

	1GB	1.2GB	1.7GB	2GB	2.1GB	2.5GB	3.2GB
Seagate (高速)	1400 元 (1.3 元/MB)	1450 元 (1.2 元/MB)				2350 元 (0.9 元/MB)	
Quantum (火球)	1400 元 (1.3 元/MB)	1480 元 (1.2 元/MB)	1780 元 (1.1 元/MB)		2130 元 (1 元/MB)		2900 元 (0.9 元/MB)
Quantum (大脚)		1380 元 (1.1 元/MB)				2080 元 (0.8 元/MB)	
Maxtor	1350 元 (1.2 元/MB)			2040 元 (1 元/MB)			

作者简介

毕淑敏也许是当下走红的女作家中经历比较丰富的一个，她1952年生于新疆伊犁，后随父母迁入北京，1969年当兵到西藏。从事医务工作20余年后，她于80年代开始专业写作，后在鲁迅文学院获得了文学硕士学位，现为国家一级作家，共发表作品200余万字，曾多次获奖，著有《毕淑敏文集》等。毕淑敏属于首批换笔的作家，早在1992年就开始用电脑写作，家中的电脑也已从IBM的286升到了Compaq的奔腾。在与电脑打交道的过程中，她以作家的敏锐目光不断关注着电脑引发的种种社会现象和问题，其《电脑时代的灰色幽默》一文曾引起很多人的关注。虽不是游戏高手，但她也可以算作一位"业余级电脑游戏爱好者"，所以这一期的"电脑文化"栏目，我们特约毕女士给读者谈谈她对游戏的一些看法。



谁毁灭谁

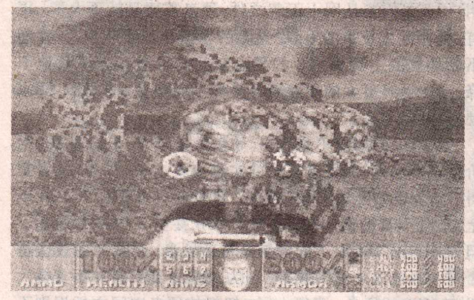
■文/毕淑敏

应该像焚烧鸦片一样，销毁某些电子游戏。

我很爱看小孩子玩电子游戏，看他们沉浸在想象与参与的快乐中，星眼圆睁，十指联动，小小的身体在椅子上左右腾挪，俨然一场恢宏战役的领袖。

我的侄子才12岁，已在市里的计算机比赛中多次获奖，他很乐意在电子游戏方面做我的启蒙老师，讲解起有关知识，态度和蔼，诲人不倦。

有一天我看到他玩游戏时，屏幕上不时红光灿烂，花瓣状的绯红，像原子弹的蘑菇烟云，弥漫了视野……不由赞叹道：好漂亮的玫瑰花啊！



哂！玫瑰花！

小侄子不屑地对我撇嘴，悲悯我的少见多怪。

那不是花，是喷溅出来的人血。是我用电锯锯出来的，好过瘾，好开心啊……恰逢屏幕上血光冲天，小侄子乐得手舞足蹈起来。

我心一沉，随手拖来一把椅子，坐在侄子身边，看他如醉如痴地玩这款名为"毁灭战士"的游戏。

那游戏内涵并不复杂，只是无穷无尽的巷道，不时从隐蔽处窜出面目朦胧的"敌人"，你只需利用手中的武器，将对方消灭即可。武器有许多种，比如冲锋枪、激光炮、炸药包等等。依我的粗浅观察，威力都比电锯要强大，尤其适宜远距离作战。但小侄倒对传统的锯子情有独钟，当游戏刚开始，尚未找到锯装备自己时，急得抓耳挠腮，犹如没有寻着金箍棒的孙猴头。一旦电锯到手，便高擎此宝，所向披靡地冲杀过去，遗下一路血泊。

我不解，问：那么多的厉害兵器，你为什么废弃百家，独尊电锯？

战斗正值酣处，小侄来不及细答，激动地抛给我几个字：电锯痛快！

我穷追不舍，缠着要他详作说明，小侄叹了一口气说：你这个婶婶啊，怎么这么笨！用激光炮射死一个人和用电锯把人卸成八块，那痛快劲能一样吗？

我大骇，逼他把事情讲得更明白些。小侄只好忍痛割爱，暂停游戏，调出几幅图像，与我现身说法。

喏，婶婶，你看这是用激光杀人，手指头这么一按，轰的一声，敌人就化成一团烟，什么都没有了。虽说你能继续向前，可是多没意思啊！

用电锯那就大不一样了。它喀喀一响，风一样地锯过去，你就觉得自己特威风，特带劲，特有成就感，过瘾极了……小侄子连说带比划，调出一帧图像：一排肉铺挂猪头的钢钩上，颤微微悬吊着些支离破碎的物件。

这是什么？我老眼昏花，一时认不清楚，问道。

这就是用电锯裂开的人啊！，这是一条大腿，那边是半截胳膊，最右侧挂的是人肚子以下的半截……小侄子沉着地以光标为笔，在银屏上流利地滑动着，耐心地为我讲解。

我用手术刀解剖过许多真正的尸体，但这一瞬，却在模拟得并不非常真切的图像面前，颤栗不止。

你用电锯将它们杀死，可它们究竟是谁？我问小侄。

它们到底是谁，那要看我玩游戏时的心情了，侄子到底是小孩，并未发现我的恐惧与震怒，依旧兴趣盎然地说下去：要是哪天老师批评了我，我用电锯杀人时想的对面就是老师。要是同学跟我吵架，我想杀的就是同学。要是我想买一个东西，我妈不给我钱，我就假装对方是我妈。要是我爸因为我考试成绩不好，不给我卷子上签字，我就把电锯对准他……婶婶，你怎么啦？脸色为什么这么难看？侄子不知所措地停止了传授。



责任不在他。我竭力控制住情绪，力求音色平稳地说：就因为这些丁点小事，你就起了用电锯杀人的心吗？

小侄子愣了一下突然笑起来说，这个游戏就叫“毁灭战士”，它的规矩就是看到什么就毁灭什么，毁灭就是一切，不需要什么理由啊！

面对着这样的逻辑，我喉咙有一种被黑手扼住的窒息感觉，小侄是个乖巧的孩子，见我神色大变，半天不说话，就关了计算机，哄我道：“婶婶不愿听我说杀老师杀爸爸妈妈的话，下次我用电锯时，不想着他们就是了。再杀的时候，我就把它们当成一个外星人好啦！”

呜乎！

面对小侄那清澈如水晶的双眸，我真的悲哀已极。外星人与我们何仇？当另一时空的高级智慧生物，冲破千难万险，到达我们这颗蔚蓝色的星球时，迎接它们的将是地球人自我灌输的无比敌意，这是科学的悲哀还是人性的悲哀？当人类用最先进的科技将自己最优秀的儿女送往太空的时候，可曾设想到在宇宙的彼岸，等待他们的是鲜血淋漓的杀戳？

当然，游戏毕竟不是真实。但游戏是儿童精神的食粮和体操，它潜移默化循序渐进的力量，绝不可忽视。将残暴的杀人裂尸化为银屏下淡然的一笑，让孩子在游戏的过程中轻而易举地完成毁灭世界的欲望，播种无缘无故的仇恨，收获残忍与猎杀他人的快乐……这在幼童，是被迫的无知和愚昧；在成人，是主动的野蛮与罪孽！

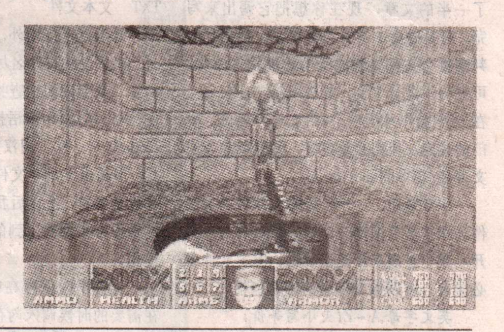
我对小侄说，把这盘“毁灭战士”给婶婶好吗？

他吃惊道：婶婶要它做什么？莫非也要做一把“毁灭战士”？

我说：我要把“毁灭战士”毁灭掉。

小侄说：为什么？

我说：因为“毁灭战士”里，没有对这个世界的爱。



编后记

《毁灭战士》(《DOOM》)是深受众多电脑玩家喜爱的一款三维射击游戏，在这个游戏中，玩者将扮演地球捍卫者的角色，与入侵地球的“异形”展开殊死搏斗。它以及其前身《刺杀希特勒》系列做为最早的电脑三维射击游戏，利用高新技术带给玩者以强烈震撼和视觉刺激。我想，这也是它之所以令这么多人久玩不衰的主要原因，这就是电脑技术的魅力。

做为一种游戏类型，《毁灭战士》等游戏同电影中的枪战片和武打片一样，它对人们因为现代社会的生活压力而产生的某种不良情绪具有一定的宣泄作用。

不过，更多的人平时只是一味地在游戏中打杀下去，在享受着游戏带来的痛快淋漓时从未考虑过游戏中对于暴力的过分渲染有可能给游戏者特别是青少年带来不良影响。本文的作者，大概是出于作家特有的敏锐和可敬的社会责任感，做为游戏圈的“局外人”反而能够提出这样一个问题：谁毁灭谁？游戏者毁灭“异形”？《毁灭战士》毁灭游戏者的人性？抑或我们应该毁灭这类游戏？事实上，类似《毁灭战士》这样的“双刃剑”现象在很多游戏中都存在。做为游戏人，如何正确面对这样的问题，确实值得我们深思。



◘初学乍练◘

漫游电脑王国之五——

电脑王国的行政制度

■文/捷足

我们已经知道电脑王国的社会是由很多位(bit)的二进制数字组成的，但它们并不是杂乱无章的，如果说由8位二进制数组成的字节(byte)是电脑王国的“家庭”的话，那么文件就是电脑王国的“家族”，我们人类社会中的家族是由若干有亲缘关系的家庭组成的，电脑中的文件则是由若干字节彼此关联的二进制数组成。注意电脑中的文件与我们日常说的“红头文件”不是一个概念，它既可以是你保存在电脑磁盘上的一封信或一篇文章，也可以是由专业人员向电脑下达的一组命令（程序），这些在电脑内部都是以二进制数字表示的。电脑操作系统通常也是以文件的形式对电脑内的信息进行管理的。

假设电脑磁盘上存着一篇你昨天写了一半的文章，现在你想把它调出来写完，可是磁盘上文件可能很多，根据什么判断哪个文件是你昨天写的那篇文章呢？可见为了区分它们，就必须给文件起名。在DOS操作系统中，对给文件命名做了专门的规定，我们必须遵守，否则就是非法文件名，DOS将不予承认。

DOS规定，一个合法的文件名由主文件名和扩展名两部分组成，中间用“.”隔开。其中扩展名不是必要的，但主文件名必须有。可以做文件名的字符包括：

英文字母A~Z(大小写等价)

数字0~9

其它专用字符：#、&、!、(、)、{、}、^、-、_、%、~

不可以使用的字符有：|、;、<、>、\、/、.、空格、?、*、+、=、[、]、,等

另外还规定主文件名的长度不超过8个字符，扩展名不超过3个字符。下面都是合法的DOS文件名：123、vbm1.txt、#w4.ex_、myfile12、st12345!.c

下面的都是非法文件名：

myb?3(包含非法字符?)、sy1.text(扩展名超过3个字符)、byfdettt3(主文件名超过8个字符)、stop c.wps(文件名中包含空格)、student.w*w(包含非法字符*)

另外，下列字符组合在DOS中有特殊含义，不能用来单独做文件名：

CON、AUX、COM1、COM2、LPT1、LPT2、LPT3、PRN、NUL

可以用汉字为文件命名，但因为一个汉字占2个字节相当于两个字符，所以主文件名最多只能用四个汉字。

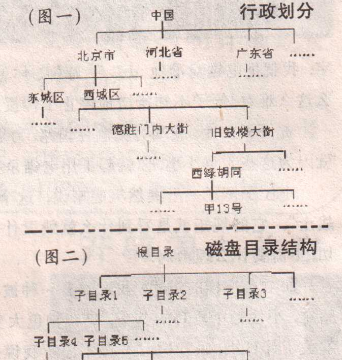
文件名中的扩展名虽然不是必需的，但它有区分文件类型的作用，而且DOS对一些常用的文件类型规定了具体的扩展名，常见的有：

COM　可执行的二进制代码文件
EXE　DOS可执行文件
BAT　可执行的DOS批处理文件
SYS　系统文件
BAK　备份文件
TXT　文本文件

除了以上规则外，我们在给文件命名时，还要注意文件名尽量要能表明文件的内容，便于记忆和查找，比如对于自己的作品可以分别用汉语拼音命名为zuopin1、zuopin2……等。用汉字做文件名虽然直观，但是由于汉字文件名在使用中很容易变成乱字符，给以后我们要讲到的常用文件操作带来意想不到的麻烦，因此不提倡使用。

文件平时保存在电脑的外存储器上，在需要的时候调入内存。一台电脑一般拥有不止一个外存储器，比如一台标准配置的电脑通常有2个高密软盘驱动器（简称软驱）、一个硬盘，不同的外存储器上完全有可能存有同名的文件，这就给查找和使用文件带来了问题，就好比国王要召见张三，可是有四个省都有人叫张三，那么国王就应该说明要召见哪个省的张三。电脑外存储器就是电脑王国的“外省”，为了区分它们，也必须给外存储器起名。在DOS中规定用英文字母（后面加冒号）为外存命名，其中A:和B:专门表示软盘存储器，而C:~Z:分别表示硬盘存储器和其它存储器。一个英文字母加上冒号就是存储器的“盘符”。

引入盘符的概念，给DOS管理文件带来了方便，但还不够。这就象一个幅员辽阔的国家如果只有省一级的行政单位将给治理国家和人民的生活带来很多不便。把一个省分为若干县（市），县下分乡（区），再分村（街道）直到门牌号码，管理起来就方便多了。电脑外存储器尤其是硬盘容量很大，一个硬盘往往能容纳上千个文件，要想很好地管理它们，给电脑王国的“行省”再分“县”、“乡”的磁盘多级目录结构就应运而生。我们来看下面的图：



我想不用多解释你也能明白“目录”的含义了。电脑磁盘的目录结构就象一棵倒放的树，各级目录是树枝，文件则是树叶。位于这棵树根部的目录称为根目录，每个磁盘都至少有一个根目录，下面可以再划分子目录，每一层子目录下面也都可以再分子目录。包括根目录在内的每一层目录都可以存放文件。磁盘多级目录结构给电脑文件的存放查找带来了很大方便，而且不同目录中的文件可以同名，因为它们存放在不同的目录中，不会引起混乱。

好了，这次漫游我们接触了很多的新概念：盘符、根目录、子目录、文件，下次我们将继续了解电脑王国的行政制度。

◘高手过招◘



“迷你”网络

■文/尘峰

咱们的领袖毛主席说过:’与天斗其乐无穷,与地斗其乐无穷,与人斗其乐无穷!”

朋友,当你连续几夜鏖战完《C& C》、《毁灭公爵》、《魔兽争霸》等一系列精典之作后,你是否会感到一些惆怅,和一种“论尽天下谁英雄”的感慨?其实你大可不必如此,因为强中自有强中手,何不邀上一、二玩友进行一次人脑之争?什么?你没联网,不必担心,下面我向你介绍一下如何方便地实现两台电脑间的联网。

一、准备物品:

1. 两台 IBM PC 兼容机。(推荐 CPU 为 486DX2/66 或更高)

2. 并口(LPT,打印口)通讯线,25芯,两头均为针头;或者串口(COM)通讯线(9芯,两头均为孔洞)。这些物品在计算机市场上都能购到。

3. 两台机器均安装了完整的网络对战游戏。

二、联机方法:

1. DOS 下联机:

注意:需要 MS-DOS6.X 以上版本,并且要包含 interlnk.exe 和 intersvr.exe 两个必备文件。

①确认两机已通过并口通讯线或串口通讯线直接相连。然后在其中一台机器的 DOS 提示下键入如下格式的命令:

[path] intersvr [drive:] [/x: drive:] [/LPTn] [/COMn] [baud: rate] [/v]

[path]为路径,如 C:;[drive:]指定作为传输对象(共享)的驱动器;[/x: drive]指定不作为传输对象(共享)的驱动器;[ILPTn] 指定用并口进行通讯,n 为并口号,如 LPT1;[/COMn] 指定用串号进行通讯,n 为串口号,如 COM1;[band: rate] 设定串口通讯传输速率,默认值为 rate = 115200。其它有效值有 9600,19200,38400,57600;[/V]可避免与系统时钟发生冲突。方括号中为可选项。

②执行完上述命令后,将出现 MS-DOS 的”interlnk server”界面,一般 DOS 将指定此机为两机中的“从机”(server)。此时在另一台电脑上的 Config.sys 中加入如下格式的命令:

device = [path] interlnk.exe[drives: n] [/LPTn] [/COMn] [baud: rate] [/V]

[drive: n]指定作为传输对象(共享)的驱动器的个数,默认值为3;其余参数同上。这条命令使 DOS 指定本机为主机(Clint).

③加入后存盘,重新启动。启动后两机应该已经联络,一般 DOS 将主机上的驱动器后推为 E: F: G: 等,联机后主机可访问从机之所有 intersvr 命令中指定的驱动器及设备,也可调用、拷贝从机上的文件,执行从机上的程序。

注意:(1)从机一般先启动,主机后启动,如果主机先启动,则应在主机出现 interlnkserver 界面后在主机 DOS 提示符下键入如下格式命令:

[path] intersvr.exe 后才能访问从机。

(2)联机后,从机将成为“植物机”,不能进行任何操作(将驱动器访问权完全交给主机),除非按“Alt + F4”退出联机。

(3)通讯线不要过长,最好在2米以内,以保证有效联络。

(4)并口联机不需要指定数据传输速率。而串口通讯要求两机具有相同的串口传输速率,若两台机完全相同或串口传输率一样,可不指定,否则就应指定两机都能接受的传输速率。指定的方法是从最小的有效值逐步试验提高,直到可接受的最高速率为止。

2、Windows95 下的联机:

Windows95 可以直接支持通讯线联机(前提是在安装 Windows95 时安装了网络附件)。在 Windows95 的启动界面下,用鼠标单击“开始”,出现上拉菜单,依次找到“程序”、“附件”、“直接电缆连接”、单击“直接电缆连接”,在窗口中指定本机为主机或客机(另一台则反之)。“确定”后在新的窗口中选定要选用的连接端口,一切设定就绪后,两机同时单击“下一步”;Windows95 即可将两台电脑相联结。在 Windows95 下共享机(主机)可进行不影响客机的访问操作。

3、游戏自带联机程序:

现在许多游戏如《DOOM2》等都自带联机程序。以《DOOM2》为例,使用方法如下:

确认两机之间已用串口线联接后(DOOM2 只支持串口通讯),可在两台计算机各自直接运行《DOOM2》的 Setup,出现界面后各自进行本机的音效及游戏控制方式等设置,然后即可按以下步骤操作:

①选“run network/modem/serial game”;

②在 select networking derirce 界面下选“serial - Link”;

③在 serial configuration 界面下:

a、askill level 拦:选择游戏难度

b、type of serial game 栏:选择游戏模式

(1) play cooperatively 并肩作战模式

(2) deathmatch show down 死亡对战模式

c、serial port 栏:选择各机所选用的联机串口号,移动光标到所选项,用空格键分别选定以上各项参数后,两机同时按 F10 即可进人“连线游戏”状态。

好了,心动不如行动,按照我介绍的方法花十元钱便可领略那胜利的喜悦,何乐而不为呢?

捷径加油站

1. 北京万方： DOS设备驱动程序中的SMARTDRV.SYS和执行文件SMARTDRV.EXE有什么区别？哪一个比较好？还是一块用比较好？

PC兔子： 在目前流行的MSDOS 6.22版本中只有SMARTDRV.EXE,它可在CONFIG.SYS中以DEVICE命令启动,亦可在AUTOEXEC.BAT中直接执行,但在前一种方式中可以使用Double_Buffer参数以解决某些磁盘控制器在挂有Smartdrv时与EMM386或Windows增强模式兼容的问题。

2. 海南张劲夫： 电脑中的486、586和有些学习机的486、586有什么不一样？

乐水： 电脑的486、586指的是其中央处理单元(CPU)的型号（俗称586的电脑CPU实际上包括Intel的Pentium、Cyrix6x86以及AMD的K5等芯片）。

学习机名称中的“486”、“586”只是一种产品名称，代表其自身型号的变化，与一般意义上所说的CPU品牌并无任何直接关系。

3. 广西邓广军： 我玩《仙剑奇侠传》时没有背景音乐，只有临死的惨叫声，不知怎么回事？

乐水： 这是由于你没有设置好游戏的音乐输出设备或没有打开音乐开关。可以重新运行安装文件，并根据你的声卡及软件版本（CD版或软盘版）正确设置音乐输出方式，具体请参考软件使用手册。

4. 石家庄王伟： Windows下的WinG是否提供类似3D图形加速卡的功能？目前有没有3D加速程序？

PC兔子： WinG是为游戏程序提供高效图形操作的标准函数库，它不能提供3D图形加速卡的功能，目前尚未听说过有真正意义上的3D加速软件能支持3D图形加速卡版本的游戏如《VR战士Remix》。

5. 广州陈驹： 我买了一套视频播放器2.0软件，在Windows95下安装后，一运行却发现控制面板在两只脚印（捷径公司标志）上面，且只有一半，而在Pwindows3.2下安装却没问题，不知是什么原因？另外这个软件能否在CWindows下安装？

阿魔： 可以关闭Windows95的32位虚拟内存，并将显示分辨率设为800×600以下即可。这个软件在Cwin上安装完全没有问题。

6. 北京张亮： 我用SEA软件看图很方便，不知可否用来抓图？我用SEA看图时想用另一个抓图软件将那图抓下来转为GIF格式，从而减少K数，不知可以吗？

乐水： SEA是看图软件，不提供抓图功能。SEA本身即提供了包括GIF在内的多种格式的图形文件相互转换功能，你只要按F2即可进入这一功能选单，因此无须动用抓图软件。

7. 江苏杨正： 为什么有的文件，我想把它删掉时会出现“Access denied”的提示？该怎么办？

乐水： 这行错误提示意思是“拒绝访问”，这是因为这个文件的属性是“只读”的，即只能读不能进行写或删除等操作，可以先用DOS的外部命令ATTRIB去掉它的只读属性再删除。也可以用PCTOOLS等工具软件直接删除。

8. 杭州唐乐： 用MODEM进行联机有哪些用途？在联机时电话线是否一直占着？电话机可否使用？费用是否和普通电话一样？

乐水： MODEM借助电话线使分处各地的电脑相互之间进行通讯，有了它你可以用电脑收发传真，以拨号方式访问BBS站，如果你办理了国际互联网帐户，还可以借此畅游国际互联网。

使用MODEM时不能同时使用电话。MODEM就象部电话分机，自身的使用费用与普通电话一样。若需要Internet或商业BBS服务，根据其服务规定还要另行收费。

9. 成都肖剑： 我安装《C&C》时总是死机，请帮助我。

阿魔： 安装前先摘掉鼠标驱动程序，安装结束后即可（也必须）挂上鼠标驱动程序再运行游戏。其它解决方式如在Windows95的DOS 7.0下安装，或者使用我们这个只占6K的鼠标驱动程序。这个程序同样适用于其它需要小鼠标驱动程序的软件，我已将这个程序放在了本期专辑软盘上。不过这个程序可能与某些游戏不兼容，所以大家还要保留好原来的MOUSE.COM哟！

10. AWEI： 许多朋友来信询问RPG、SLG等游戏类型的具体含义，这次就集中解答这些朋友的问题，每种类型举一代表性游戏：

RPG 角色扮演类游戏《仙剑奇侠传》
SLG 模拟仿真游戏《三国演义》
ACT 动作游戏《超级马里奥兄弟》
STG 射击游戏《沙罗曼蛇》
AVG 冒险游戏《黑暗之蛊》
SPG 运动游戏《FIFA'96》
PUZ 益智游戏《俄罗斯方块》
TAB 桌面游戏《大富翁》
FGT 格斗游戏《街霸》
RAC 赛车游戏《极品飞车》

本刊的FTP站点开通了！

本刊与世纪企业（集团）世纪宝润图文公司合作，于近日开通了本刊的FTP站点，网址是：ftp://ftp.intercom.co.cn/pub/fcgm/。其中的内容主要是《家用电脑与游戏机》各期专辑软盘中附带软件的最新版本，广大读者可以免费从中各取所需。

FTP是Internet世界中最常用的文件传输方式。它可以使本地机借助文件传输协议连接到网络另一端的指定主机，在两台电脑之间交换文件。无论是命令行方式的FTP(如WIN95附带的)还是视窗风格的图形界面FTP，在进行连接前都要指定主机名或IP地址，然后还要求一个正确的登录名及口令。但在FTP的世界里往往有一种匿名登录方式，只要在登录名中使用“anonymous”，在口令部分使用您的完整E-mail地址或“guest”，这样就可以在远端主机的分享目录（一般为/pub）中任意下载文件数据了。在本刊FTP站的使用方法就是这样。

读者在下载软件可以使用Netscape、Explorer等WWW浏览器直接键入“ftp://ftp.intercom.co.cn”再进入pub/fcgm目录，单击相应的文件就可以自动开始下载了；我们建议读者最好使用WS_FTP、CuteFTP等图形界面的专用FTP软件。用这些专用软件下载资料时速度会更快，而且CuteFTP还支持断点续传功能，在传输中断后再次传送时，软件会从断点继续传送以节省网络费用。

世纪宝润图文公司是国内领先的Internet内容供应商。Beijing OnLine“北京在线”就是世纪宝润图文公司经营管理的全中文在线主页，网址：http://www.bol.co.cn。自8月份开通以来，已有近2万人访问了该网点。10月底北京在线改版后，内容得到了更大的丰富。除原有信息外还增加了许多交互式的实用信息。现在已经可以从北京在线的主页上分类查询当日的股票信息、交互式查询国内外航班信息以及各行业的新闻消息。

傻瓜入网记

■文/秉春

[连载六]

我参加了“国际争端”

本来想试试阿蒙提醒的NEWSGROUP，也就是新闻讨论组，可这些日子奥运会变成了头等大事，每天一下班就打开电视，直到翻来倒去看各个台的奥运节目，根本没心思开电脑。

阿蒙打电话来跟我唠叨半天蔡振华，这家伙对人家佩服之至。聊着聊着话题转到乒乓球，阿蒙突然提高声调问我：“你这两天上网了吗？”

“当然没有”，我说。“哪有那个闲工夫！”

“闲工夫？我说你不是个网上居民你不服，你光知道看电视，难道不想与体育迷们聊聊邓亚萍、乐靖宜？这两天清华那帮网虫侃奥运正吵得天翻地覆呢，赶快去瞧瞧吧。”“是NEWSGROUP吗？”“不是，也差不多。”

我顺着阿蒙的指点进了清华网，找到了关于奥运会、田径的讨论组。读了两分钟后我对阿蒙出言不逊的愤恨就彻底变成了感激。

这里太热闹了。我把自己的想法发表在网上，立刻就下网了，我怕人家骂我。第二天我忍不住又上网，一看，果然有人对我不满，不过，我也得到了好几个人的支持。我不知道他们是谁，但是，得到素不相识的人的理解感觉也真是挺好的。而且，不用别人的审核就发表自己的看法感觉也很好。

我觉得这次我对网络的理解又深入了一入层，国际互联网除了让我们可以访问全世界的信息资源，它还把全世界各个角落有相同利益、相同兴趣的人通过网络联系在一起，相互交流、相互学习。如果没有这个网络，这些人也许一辈子也不可能认识，更不可以共同去讨论问题、解决问题。

不写了，我得去看看网上又有什么讨论，再去发表一下自己的高见。

作者地址：北京英泰奈特公司　联系电话：010-62547475

沧海桑田

任天堂模拟器

■文/PC 兔子

任天堂模拟器任天堂模拟器任天堂模拟器任天堂模拟器任天堂模拟器任天堂模拟器任天堂模拟器任天堂模拟器

家用游戏机的真正兴起是在什么时候? 自己想想，好象是从初中时第一次看到“魂斗罗”开始的吧。那时的自己对它只有一个隐约的梦想，不知何时能拥有自己的 FC 呢? 匆匆多年之后再回头看，这个梦想终究未成现实，然而关于 FC 的经历却是自己游戏生涯里最重要的开始。

接下来的内容描述了我那几乎永远放弃的 FC 之梦，虽然……

运行于 MS Windows 3. X 及 Win95 环境下的 PasoFami v2. 6b 是由日本的安滕信明于 1996 年推出的最新 FC 模拟软件。在安装这个软件之前，您应该事先安装微软公司广泛发布的 WinG 驱动程序。因为 PasoFami 是一个日文软件，所以若在英文或中文 Windows 下安装可能会出现几个错误提示，这无所谓。当安装结束后打开 Windows 的 File 菜单创建一个程序组并在其中添加一个程序项，对了，就是前面选定的安装目录中唯一的 EXE 文件。双点那个维妙维肖的 FC 图标，Let's go!

FC 模拟器使用的软件是由卡带转换的扩展名为 CHR/NAM/PRG/PRM 的一组文件。因为前面说过，PasoFami 是日文软件，幸好某些黑客改了一个部分英文化的 EXE 补丁文件，将这个补丁文件覆盖原文件后，菜单选项的重要内容都已英文化。

File －

Open NES Game	打开游戏文件
Open and NES Game	打开并执行游戏文件
Instantly Save Your Game	保存目前的游戏进度
Save a 256c BMP	以 256 色 BMP 格式存图
Save Catured MIDI	保存当前的 MIDI 音乐
Save Current Settings	保存当前的软件设置
Exit	退出模拟器系统

Edit －

Start Debugger	开启调试器
Quit Debugger	关闭调试器

Run －

Start Game	从新开始游戏
Continue Game	继续中断的游戏
Continue Saved Game 1(SV1)	恢复存档 1
Continue Saved Game 2(SV2)	恢复存档 2

Setup －

Register PasoFami	注册(可消除一些限制)
Processor	宿主机型选择
Control	操纵设备选择
Window	显示窗口大小
Speed	模拟速度设定
Memory Check	内存检查频度设定
Frame Rate	显示页帧频度设定
Refresh Rate	屏幕刷新频度设定
Mix Speed	合成速度设定
Midi Capture	MIDI 截取功能开关
Emulation	模拟器速度设定
Redefine Controls	重定义操纵设备

Expert －　专家选项(日文?!)

Help －

Contents	日文在线帮助
Main Help	其它提示
About FasoFami	版本提示

看过这个详细的菜单解释，想必大家对 FC 模拟器的功能应该是大致了解了。就功能而言，PasoFami 完全超越了它所模拟的真正的 FC。因为我们尚不知道如何(或者说缺乏必要的设备) 转换卡带内容，所以还无法确认它的软件兼容性。但从已经获得的十几个软件的测试情况来看，画面效果基本可以令人接受。而在 TURBO 模式下，软件的运行速度比原始机型还要快。

音乐方面的表现只能说能听出是音乐，毕竟这个软件还在发展之中。而使用目前能力空前的个人电脑来模拟老式的 8 位机，性能上的完善只是时间问题罢了。

本软件存放于 FCGM9612 专辑软盘。

解拆专家

游戏巫师



■文／Viking

“天下游戏一大改，看你会改不会改”。借助各种修改工具，在PC GAME的世界里几乎没有办不到的事。但随着电脑科技的飞速发展，运行于保护模式下的游戏日益增多，“游戏克星”已失去往日的光彩，连“整人专家”也不够“专家”了。但“游戏巫师”这个久负盛名的修改工具，却不失时机的推出了其最新版：GAME WIZARD 32 PRO(以下简称GW32P)。与前几个版本相比，它的功能空前的强大，绝对的“Professional”。

GW32P的最新变化是增加了文件管理器和抓图功能。文件管理器可在游戏运行之中激活，对磁盘上的文件进行拷贝、删除、移动、排序、更改属性及进行二进制格式的文件编辑，其中当然还包括了以前版本的在线文件浏览器。至于抓图功能则是把当前的游戏画面以PCX格式存到指定路径，因为“游戏巫师”在显示界面方面投入了不少精力，所以在处理高分辨率图形模式时较之其它同类软件表现得更好。放下这些不说，呼出游戏巫师时连硬盘灯都不会闪一下，激活速度极快。而它在寻址时因为可以很方便地在线选择扫瞄范围，所以效率很高。

GW32P的执行文件是GW.EXE，在第一次使用时，要运行GWSETUP.EXE来配置系统：

Sound 设置声卡类型及参数；

Video 有VGA/VESA模式及特别针对Trident系列的修正设置，国内玩家有福了！

Other 可设定鼠标激活模式(左右键齐按)。

GW.EXE的使用格式是 GW [OPTION]，其中[OPTION]为参数，共有7个：

/b# 设置老板屏在多少分钟后进行屏幕保护，#的范围在1至60。

/kN 设置GW32P的热键，如设为F1即键入GW /KF1。合法的键名为F1至F12，CTRL(CTRL键)，ALT(ALT键)，TAB(TAB键)，RSHIFT(右shift键)，GPLUS(小键盘“+”键)，GMINUS(小键盘“-”键)。

/p= 设置老板屏口令，范围为八个有效的ASCII字符。例：GW /P=KING。

/sN 设置交换文件放在硬盘(disk)、EMS或XMS中，用法为：GW /sd(isk)，/se(ms)或/sx(ms)。

/t 在游戏巫师激活时停止系统时钟。

/vN 设置视频交换为快(/vf)还是为慢(/vs)。

/u 从内存中卸去GW。

在执行GW.EXE后，按[~]键(TAB键上方，数字键1左边的键)即可进入GW32P的主选单。主选单共有十三项，功能及用法如下：

(1) Memory Address Search

内存中的数据搜寻。第一次寻址时会出现一个对话框，询问你搜寻的方法(Method)是基本(Basic)、中等(Intermediate)、还是高级(Advance)。以及范围(Range)是基本内存(Conv)、4M、8M、16M还是最大(Max)。选择确定后，即可输入想要搜寻的数据。经过二到三次的搜寻，一般就能找到相应地址。这时，它会自动转到第(2)项去。如想结束本次搜寻，在输入数据画面时按Ctrl+E确认后即可。

(2) Result of Memory Address Search

内存地址搜寻结果。当(1)确定地址后会自动切换到这里，此时屏幕上会显示搜寻得到的地址及当前的数值，按A键即转向(3)。

(3) Table of Memory Locations

内存单元表。从(2)转到(3)后首先会提示，你是以字节(Byte)、字(Word)还是双字进行修改。字节的范围是0至255，字的范围是0至65535，双字的范围是0至4294967295(4G)。单元表的第一栏是注释项(Description)，第二项是字长(Size)，之后是内存地址(XAddress)及数值(Value)。在注释项前有一个冻结项(Frezze)。在修改值后，按A键就可将当前值冻结或解冻。这和FPE的Lock/Unlock相同。按Ins或Del键可以添加或删除内存地址。按N键是清除所有的表格内容。S键可以将表格内容存到磁盘上，L键是从磁盘上调出表格。I键是对表格进行索引。

(4) Edit Memory Contents

编辑内存内容。这是一个16进制的内存编辑器，与PCTOOLS 5.0相似。按E键进入内存编辑状态，具体功能键在屏幕上有提示。

(5) File manager

十分实用的文件管理与浏览功能。

(6) Game Speed

选择游戏速度，范围为正负9。

(7) Picture Grabber

图像抓取，将游戏的当前画面以PCX格式存储到指定路径。文本、CGA及EGA模式不支持。

(8) Boss Screen

老板屏。GW自带一个老板屏，默认的口令为GW。如想要自己的老板屏，应先把GW32P目录下的GW.BOS删除，然后运行GW，在看到你想要的屏幕(必须是字符模式)后呼出GW32P。选本功能，这时GW32P会自动将你想要的屏幕保存为GW.BOS，以后再用就是你自己的老板屏了。

(9) View Current Program Screen

观看当前游戏屏幕。

(10) Load Previus Saved Program from Disk

调出(11)的记录。Ctrl+D可以删除记录。

(11) Save Current Program to Disk

把当前游戏存储到硬盘上。Yah...Hoo! 即使是没有存档功能的游戏也可以记下来，下次玩的时候先运行游戏，在游戏开始后直接正常调出记录。存储时只需给出文件名，不用扩展名，并可加上注释项。

(12) Crush Back to Dos

强制返回Dos，直接离开游戏。

(13) Dos Shell

Dos外壳。可在游戏同时进行Dos操作，酷！

本软件存放于FCGM9612专辑软盘。

文心雕龙

VTTE——让您的文章“酷”一点

〖续〗

■文／梁华栋

功能解析

下面给出全部控制符的功能、作用域及注意事项，其中的叙述也许会与 VTTE 的说明文档有所不同，建议各位以这里的叙述为准。

1.`F[color]/`C[color]

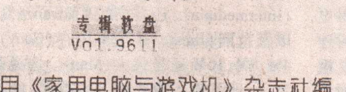
定义跟在控制符之后的一行文本的前景／背景颜色。方括号不打而直接跟颜色编号，其中[color]的取值如下：

a 蓝色、b 黑色、c 绿色、d 青色、e 红色、f 紫色、g 棕色、h 浅灰、i 暗灰、j 亮蓝、k 亮绿、l 亮青、m 亮红、n 亮紫、o 亮黄、p 白色

尽管理论上只有这 16 种颜色可用，但不同的前景／背景颜色配合可以获得超出这 16 种颜色范围的视觉反映。

同一行文本中可以任意定义不同字段的颜色属性，每个控制符的作用域可延伸到行末或另一个同类控制符出现为止。

背景色控制符的作用域一般情况下最多只影响到其后的可读文本为止。若想对超出可读文本的长度范围或空行定义背景色，这就必须以手工方式将两个背景色控制符放在需要显示特定背景色的范围两端以圈定作用域，如此方能使第一个背景色控制符的作用影响到需要的范围。



对上下标题栏及帮助窗口无法设定颜色属性。

2.`G[color]

定义文本区的全局底色。方括号不打而直接跟颜色编号，[color]参数与上表相同。

使用此控制符之后，指定颜色的编号变为[a]。与原软件说明文档所述不同的是，指定颜色与其原始编号仍然保持着对应关系，黑色的编号也仍为[b]。也就是说，原来对应于编号[a]的蓝色被指定颜色替代而失踪了（除非你指定的就是蓝色）。

然而问题还不止如此，经过笔者多次实验发现，经过一次改变底色之后，编号[a]、[b]的前景／背景颜色特性与其底色特性已经各行其事了。具体到现象上，编号[a]、[b]的前景／背景颜色特性按前面所述的方式改变，而其底色特性则按原始颜色设定进行了交换，即编号[a]的底色特性对应黑色，编号[b]的底色特性对应蓝色，而指定颜色的原编号仍保持其全部原始颜色特性。

如果在同一文档中使用多个不同的底色控制符，则开始执行时会因多次改变底色而使得屏幕出现闪烁，同时颜色对应会如前所述变得难于琢磨，建议在同一文档中最多使用一个底色控制符，同时注意丢失的蓝色。

TTEDIT.EXE 无法表现底色改变的效果，必须经过编译才能看到实际作用。

3.`U[type]

`D[type]

这一对控制符定义了其后一行文本采用指定的 32 点阵字型，因为一行标准文本只有 16 点阵，所以二者必须同时对相同的文本分别定义 32 点阵的上下两部分。注意这两行文本位置应相同，否则编译出来的文字会错乱。另外，方括号不打而直接跟字型编号，32 点阵字型的编号见软件说明。

对于英文的 32 点阵字型，VTTE 似乎只提供了 4 种，同样以上面定义汉字的格式定义。即使只拥有一种 32 点阵字库，对英文来说也可以使用所有的字形编号而不会出现编译错误（若是对汉字则会出错），但后面的编号效果与[a]、[b]、[c]、[d]四种字型雷同。

对 32 点阵字体可以分别设定上下两部分的前景／背景色属性。

4.`E

置于上面两个控制符之后以恢复 16 点阵标准显示。这两组控制符配合起来可以实现上标或下标的效果，而出

版物上常见的文首第一个字出大号，后面的正文接在后面两排的版式亦可藉此实现。

注意，跟在32点阵后的两行16点阵文本间不受行间距控制符的影响，因为系统为显示32点阵字而在这两行间屏蔽了其功能，但在此行之后将会恢复行间距功能。

5.`P"文件名"[`F[color]][`C[color]]

在命令指定的位置插入单色SPT图像。命令应写于行首，各参数间不能有空格，书写时不写方括号。

颜色参数用来指定单色图像的前景色与背景色，使用方法见前述。

借助分享软件GWS可将各种格式的图像转为单色抖动BMP图像，然后用VTTE软件包中BMP2SPT.EXE转换后供系统使用。

文件名应带扩展名，可以指定完整路径。

6.`　<索引头`>/`[索引点`]

在文章中铺设超文本链结实现主题跳转。命令可随意放置，必须打出方括号。

索引方式根据需要可以是一对一或多对一。比如在文末设定一个`[参考文献`]的索引点，在文章中需要注释的地方可以分别设置一个`　<参考文献>　的索引头供快速检索。供链结使用的索引头标志将以白底红字显示在屏幕上，但索引点标志不显示。

7.@　<第一行文本@第二行文本@……>

用户化的F1帮助窗口的内容设置。命令应写于行首。

帮助窗口中的回车换行在命令中使用@来定义，整个帮助窗口的内容应书写在一个文本行中。

在帮助窗口中无法定义各种颜色属性。

8.@(上标题行的内容)

用户化文本阅读环境中上标题行的内容。命令应写于行首，括号中的内容应为80个半角字符宽度，其中不能指定颜色特性及字体。

9.@[下提示行的内容]

用户化文本阅读环境中下提示行的内容。注意事项同上，另外必须打出方括号。

10`　<标题　`@第一行标题注释@第二行标题注释@……>

设置主题帮助窗口。在指定的"标题"被选中后弹出指定的帮助窗口，命令书写于行首，其它事项同命令7。

11.`　<标题`@`S[文件名]`>

指定的"标题"被选中后以SHELL方式执行外部可执行文件，在结束外部文件的执行后返回。文件名应带扩展名并可包括完整路径。命令书写于行首，不打方括号。

12.`H[编码]

指定行间距。编码范围为小写字母a至z，分别代表间距0点到25点，命令书写于行首并对其后的文章发生作用，此命令可在同一文章中多次出现以定义不同的行间距。

13.`L

下划线开关。可以使其后的一行文本显示下划线，也可以再次使用此命令取消一行中特定位置的下划线。对于作用域的描述请参考命令1。

14.`I

反相显示开关。使其后一行文本的显示颜色反相。可以再次使用此命令恢复特定位置的正常显示。对于作用域的描述请参考命令1。

15.`X[字体]/`Y[字体]/`Z[字体]

设定VGA字符集模板以显示多种英文字体。字体编号为小写字母a到z(`Z部分为a到o)。命令仅对其后一行文本中的英文字符起作用。

16.`M汉字

`N汉字

在命令位置显示32×32点阵Windows风格的图标。系统提供的图标有上千种，每个图标对应一个汉字编号，可以使用SHOW.EXE查阅。

有关的文本编译命令就是这些。在使用VTTE实际编译文本时，在集成环境中按F3选择源文本，F4指定可执行文件的名称，ALT+O选择背景音乐，按F5开始编译。OK!以后就瞧您的了!

PC兔子：哇，文本编译命令可真够复杂的呀！不过，有了这些命令的帮助，电子文本的表现力大概就仅受想象力的限制了。为了帮助大家掌握这些命令的用法，在本期的专辑软盘中将公开电子文本的源文本，您就对照屏幕效果好好琢磨一下吧。

编后公告板

①本期FCGM9612专辑软盘提供了任天堂模拟器PasoFami v2.6b及魂斗罗、坦克大战等游戏映像文件；

②专辑软盘中还提供有游戏巫师32位分享版，与正式版的区别就在于文件功能及抓图功能受到限制；

③最近得到的最新分享版反病毒软件F-PROT 2.24c是FCGM9609中相应软件的升级版，在本期专辑软盘中亦同时提供。

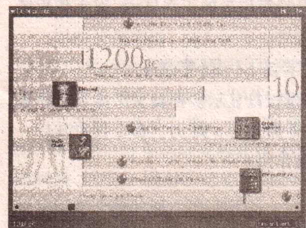


微软百科全书之ENCARTA 97

■文/刘波

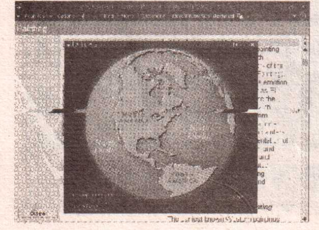
系统：Windows 95，Windows 3.1，Windows NT 3.51

配置：486/8/66、SB、CDROM



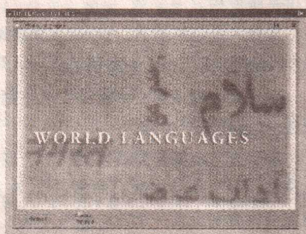
《ENCARTA 97》是微软公司继《ENCARTA 96》之后最新推出的一部多媒体百科光盘。在同类百科光盘中，比较有名的共有三种：《COMPTON》、《GROLIER》、《ENCARTA》系列，它们分别由不同的公司出版，内容结构也各不相同。据《PC MAGZINE》的最新评价，《ENCARTA》系列以其独有的资料详尽、解释清楚、图文并茂等特点位居同类榜首，得分远远超过其它两种。微软公司为了巩固《ENCARTA》系列的地位，也不断推出相关的外围产品，如《ENCARTA－WORLD ATLAS》（世界地图集），《ENCARTA 97 豪华版》(2张CD)等等。

《ENCARTA 97》的操作界面类似于《CINEMANIA 96》，熟悉



《CINEMANIA 96》的朋友基本上可以不用再研究操作方法。它所包含的资料数目也是十分惊人的，共有31108篇文章，其中包括了99个动画，601张地图，39个视频录像，4879张图片，1028个声音文件…内容覆盖了各个领域。

如此详尽的资料查询起来也十分简单。共有五种方法可供选择。这几种方法都在Features(特色）菜单下："Media Gallery"是一个大家都很熟悉的分类搜索引擎，其功能也是十分强大的。通过其中的"Word Search"可以输入欲查询资料的关键字。"Category"分类功能将所有文章分为物理科技、生命科学、地理、历史、社会科学等九大类，省却了查询时很多不必要的麻烦。"Media"(媒体)菜单中可以选择欲查询文章所属媒体，如是否包含动画、声音、表格等。使用时也可以同时选取多个选项，如既选择了动画又选择了声音，屏幕上就会列出符合条件的文章标题及总数。如果想对文章内容所涉及的年代进行限制，可以使用"TIME"功能，它可以设置公元前1500万年到1996年的任意一个或一段时间。"Place"选项的主要作用可以选择地理环境，设置Region(洲)、Countries(国家)、Plitical Subdivisions(政治分区)，cities(城市)等。上述这几大选项若同时使用可以进行关联查找，如在"Category"选项中选择Life Science(生命科学)，"Media"选项中选择Video，



"Time"选项中选择（1900－1996)，"Place"中选择China(中国)，于是屏幕左方立即弹出符合这些条件的文章标题。可以说，"Media Gallery"是查询时的最好帮手。

"Interactivity"(交互查询)共分9大部分，每一部分都像一个迷你博物馆，包含了视频录像、图片、声音、动画等多媒体手段，将知识生动地展现在你的眼前。查询"Orbit"(轨道)部分时，可以设置不同的卫星运行轨道，随即会有相应的动画出现。而"World Language"部分更为有趣，读者可以学习用德语、日语、俄语等60多种语言说一些常用单词，如0－9，你好，再见…试想一下，我能用60种语言和别人打招呼，这可真是一件令人很惬意的事





情。想自己制订一份合理的每日菜谱吗,"Personal Nutrition"(个人营养)部分将提供帮助,我们可以调查各种食物的营养成分,再输入自己的一些信息,如性别,年龄,工作性质等,计算机立即自动计算出你每日所需的营养成分及摄入量,再由此安排个人菜谱。对于喜欢音乐的朋友更可通过"World Music"(音乐世界)部分来了解世界各地独具风格的乐器,聆听20多种不同风格乐器的演奏,还能让它们独奏或



合奏,作为余兴节目,还提供了一个游戏,让你把各个乐器放回各自的国家,考考你的记忆力。

"Guide Tours"(导游)共分十大专题介绍,如世界文化风俗、旅游、动物世界、科学发展等。每一个专题都将相应的文章精选再串联在一起,方便读者检索。

"Atlas"(地图集)是用地图的形式将各类文章串在一起。首先我们面对的是一大张世界地图,上面标注了各大洲、大洋,当把鼠标移动到地图上相

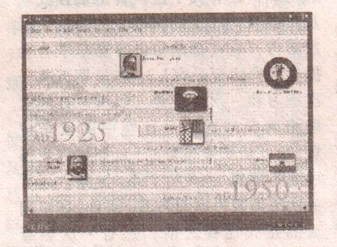


应位置,则光标变成一只小手的形状,表示该地区可放大,轻轻一按,屏幕上就出现了该区域的放大地图。我曾经沿着Asia -> China -> Beijing这条线调出了北京的市区地图,虽然不大详细,但基本布局都已标出,相当不错。微软公司还专门推出了一张《ENCARTA - WORLD ATLAS》,里面整整一张光盘全是地图,据称收录了



世界上各个主要城市的地图。"Atlas"不仅仅提供地图信息,更重要的是它将《ENCARTA 97》中的文章与地图有机地联结在一起。当我浏览北京市地图时,用鼠标点击一下天坛公园,则弹出有关天坛公园的文章,十分方便。

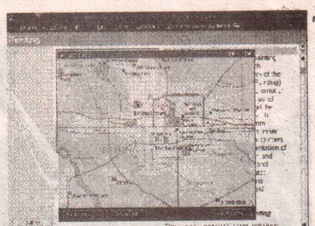
最后一个搜索方法就是利用"TIME LINE"。从公元前1500万年到1996年,将所有重要事件按照时间的顺序串成了一条线,就象一根很长很



长的糖葫芦,上面的每一个糖葫芦都是一件大事,通过鼠标点击就可以查阅相应的文章。

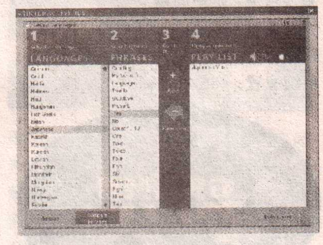
上述五种方法,或按分类,或按地址,或按时间,将三万多篇文章整理得井井有条,不愧为排名第一的精品。

如果你觉得三万多篇文章不够多,《ENCARTA 97》特别提供了在线图书馆(Online Library),即通过Internet调用上网的文章资料,共包括了



800多种杂志的上万篇文章。除此,还提供了近2000个网点的分类地址,是网虫们的一大福音。为了方便使用,《ENCARTA 97》提供了微软公司出品的Internet Explorer 3.0浏览器。看来,Netscape与IE中间的战火已经烧到了电子出版物上,真不知道这场"战争"何时才能了结。

除了详尽的资料,《ENCARTA 97》的界面也十分友好,"help"无处不在,任何时候遇到问题都可以得到图文并



茂的帮助。此外,它还提供了一套英文小字典,对一些生僻词进行解释。若发现了喜欢的图片或文章,可以用"copy"功能将其拷贝到软盘上,还可打印出来。总之,一切都把用户的方便放在了首位。

最后,再告诉大家一个好消息,在这张《ENCARTA 97》的附录中提到《CINEMANIA 97》已经出版,其中收录了大量最新的电影资料。等以后有机会,我再给朋友们介绍。





英文名称:GRAND PRIX 2
出品公司:MICRO PROSE
游戏类型:模拟驾驶
光盘容量:520M
硬盘容量:9 兆(Min.)~58 兆(Max.)
系统配置:486/66/8



本游戏将带你进入最火爆的 F1 方程式赛车王国,并使你成为你心目中崇拜已久的英雄——达蒙·希尔、阿莱西还有舒马赫,甚至能与他们同场竞技。这就是——GRAND PRIX 2!!

F1 赛车的惊人速度、危险性和挑战性使得其余的赛车统统成为儿戏。真正有实力的车手,都渴望在 F1 方程式赛车的比赛中体现自己的价值。广大"GAME迷+车迷"们也都盼望着能有高水平的 F1 赛车游戏来让他们过瘾。MICRO PROSE 公司(他们的招牌作品是《文明Ⅱ》)适时推出了这款表现极其优异的、迄今为止拟真度最高的 F1 方程式赛车游戏——GRAND PRIX2!!

从名字上就可以看出来,GP2 着力于表现"F1 大奖赛"这一万众瞩目的世界最高水平赛事。的确,一个车手只有赢得这项赛事的冠军,才能被称作是当之无愧的"世界车王"。GP2 中包括了 F1 大奖赛的全部 16 条赛道。这里有刁钻古怪的日本赛道、群山环抱的太平洋赛道、景色宜人的摩那哥赛道、无惊无险的意大利赛道以及难度很高的巴西赛道。每条赛道除了有精细的地形图来让你做一个赛前的了解之外,还有关于这条赛道最佳成绩及单圈最佳成绩的保持者的情报供玩家参考(这可都是由世界赛车联合会提供的真实纪录啊!)。在星期五有一次练习和一次排位赛(以排位赛的成绩来确定你在最后比赛中的发车位置,这可是非常重要的!)。如果你觉得成绩不理想,也没有关系。星期六还有一次练习及一次排位赛,而且,在星期天的正式比赛之前,还有一次热身赛。前后共有五次机会,足够你熟悉赛道了,怎么样?够体贴的吧。如果你不参加排位赛的话,就只能以第二十六名(最后一名)的身份参加比赛。这种发车位置,可就别指望能拿到什么好名次了。要想获得大奖赛的冠军,就必须在每一个分站赛中都跑出不错的成绩,失手一次也许问题还不大,失手两次估计就没戏了。如果你觉得跑大奖赛费时太多,也可以选 Non-championship race,只参加十六站中某一站的比赛。选 Practice and Circuit 可以只参加练习赛。GP2 中破天荒地设置了 Quickrace 这一选项,而且它是与主选单并列存在的。也就是说,在片头动画过了之后,可以立即选 Quickrace 进入比赛,不用调任何选项(发车位置按照 94 年的成绩排列,预先设定的车手是阿莱西)。这对于性子比较急,想赶紧跑两圈过瘾的朋友来说,真是个棒极了的设置。

GP2 中一共有包括威廉姆斯车队、贝纳通车队、麦克拉伦车队及费拉里车队在内的十五支车队共三十位车手。其中当然有我在本文开头处提过的那三位顶尖级车手。你在选车手的时候,可以发现这三十位车手的头盔都是各自不同的,当然,这也是完全符合实际情况的。可惜的是,赛车不能选,威廉姆斯车队使用雷诺赛车、贝纳通车队使用福特赛车、麦克拉伦车队使用标致赛车、费拉里车队理所当然地使用费拉里赛车等等,这些都是无法更改的。不过,这也可以理解,哪个车队使用哪种赛车这种尽人皆知的事情,如果改了,也就没意思了。实际上,就有很多人把威廉姆斯车队称作为威廉姆斯-雷诺车队。不过,车的许多参数却是可以调的,这也是方程式赛车的一大特点。制动系统、离合器六档的比率全部可调,最复杂的还要数轮胎了。阻尼器的快、慢速撞击,快、慢速反弹,轮胎的弹性及厚度等等,让人眼花缭乱。我奉劝不是专业级车迷的朋友还是不要动这里为妙。当然,引擎是不许动的,这也是违反比赛规则的。赛车的故障种类也是随机的,机械故障、电气系统故障、油路故障、通讯故障等等共八类,如果把这些故障全部都 Disable 了,游戏难度就大大降低了(不



过，打开了才更符合实际情况，对吧？）。

方程式赛车使用的专用赛道，路况要比公路好得多，而且因为方程式赛车的车胎比较宽，极少出现侧滑的现象。但并不因为这一点而使驾驶的难度稍有降低，反而是玩惯了《NEED FOR SPEED》和《SCREAMER》的朋友刚一接触GP2，会觉得它难得有点变态。首先是同时比赛的车手很多——二十六个，竞争非常激烈，你如果在排位赛中发挥不好而导致在正式比赛中发车位置比较靠后的话，将使比赛的难度成倍增加。赛道并无多大的斜度，但弯道非常多，一个接着一个，你必须精神高度紧张，否则一个弯道没开好，就有可能被别人超过。方程式赛车的速度非常高，常常在160－170公里甚至更高的时速下行驶，并且操纵不太灵活，这使得弯道行驶的难度更大了（SCREAMER中赛车在三百多公里的时速下仍然可以很顺畅地拐弯，根本就不符合实际情况，简直是天方夜谭了）。而且，有的赛道，必须要跑许多圈。比如难度不低的日本赛道就得跑12圈，没有半个小时是绝对下不来的，要求你在半个小时中保持精神高度紧张可不容易。再加上排位赛呢？再加上其余十五站的比赛呢？这对你的耐力和意志力无疑都是一个强有力的挑战。有的朋友在玩《FIFA96》的时候喜欢用中国队去打巴西队，你可以试试在GP2中用一个面瓜车手去向舒马赫、达蒙·希尔他们挑战。他们给我的感觉就是“绝不放过机会”。你也许可以在开始阶段利用一个弯道超过他们，但无法把他们远远地甩开，他们就在你身后紧紧地跟着，你可以看见他们的车几乎充满了你的整个反光镜，一旦你有了一个失误，哪怕是“某一个弯拐大了一、两米”这种小失误，他们也会乘虚而入，而他们超过了你之后，



你再想追上，可就难比登天了。这还只是在最低难度下的情况，我曾试过把他们的级别调到最高的ACE（能手）级，那时我觉得自己开车就象一个白痴。方程式赛车的自动系统很完善，除了自动排档外，还有车头自动向前、弯道自动降档降速等共八种。将这八种全部打开，自然可以大幅度提高驾驶的安全性及降低驾驶的难度。但你要想跑出好成绩的话，必须得靠自己，自动系统将安全放在第一位，就难免要牺牲一些速度了。在适当的时候，你必须进修理站。你可以从车内的显示屏上得知剩余的油量及汽车的疲劳程度，这帮助你决定何时该进修理站，在里面，你可以给车加油、换轮胎，还可以看一看自己现在所处的位置。在实际比赛中，这里要考验每个车队修理师的速度，而在游戏中，就要看你手快不快了。在修理站中耗时的多少以及



进修理站的时机是否合适，对比赛结果有不小的影响。

在图象方面，GP2的表现非常出色。全部的3D造型将赛车的每一个部位都异常清楚地表现了出来，你在比赛的时候除了可以驾驶自己的赛车，还可以到别人车的座舱里去看看，也可以到车外采用不同的角度观看每一辆车（其中包括了一部安装在车侧面的摄影机拍摄下的镜头），这时感觉就象在看电视转播一样。但你自己的车就免不了要失控冲出赛道了。一个物体，在远处看的时候很清晰；但到了近处，就会变花，还有一种向后放射出去的效果，给人一种车的确在飞驰的感觉。其他的赛车游戏就很少考虑到这点，一个物体无论在远处看还是在近处看都很清晰，这就不合理。针对不同档次的机种，GP2在图象方面设置了细致的选项。你可以决定路旁的所



有物体：树、石头、护栏、建筑物等是否打开，甚至在反光镜中看到哪些物体，旁边有一个帧数显示器，告诉打开或者关掉每一件物体可以使画面达到一秒钟多少帧。一般在17帧以上画面就很流畅了。

GP2的最大特点就是高度拟真，真实比赛，真实的驾驶、颠簸、速度感、刺耳的马达轰鸣声、尘土、废气，甚至广告牌（以美孚一号的广告最多，欧洲有不少麦当劳的，到了日本就要看先锋和日立了）的位置都与实际赛场中的一样。让人每时每刻都感觉到是置身于紧张激烈的F1大奖赛中。还有，就是细致入微的控制选项。我想，专业级的车手都会对这个游戏表示满意的。不知阿莱西在闲暇的时候会不会用GP2来在家进行训练呢？

朋友们，你们已经等不及了吧？好吧，为了那耀眼的荣誉——F1世界巡回大奖赛冠军，戴上头盔，发动引擎，我们——出发！

附 键盘使用：

A：油门 Z：制动 A＋SPACE：上档 Z＋SPACE：下档

<：方向左 >：方向右

F1－F8：八种自动驾驶装置的开启和关闭

O：观看引擎的负载 P：暂停

方向“上”、“下”：换车

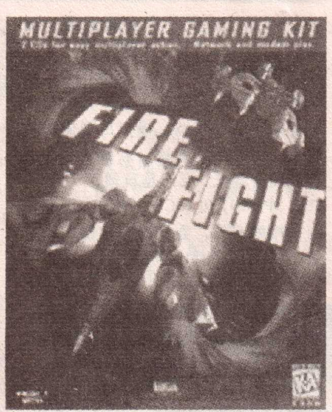
方向“左”、“右”、Delete、End、Page down：从各种角度观看赛车

编后缀语：

如果说《极品飞车》是最靓的赛车游戏的话，《F1大奖赛》（GP2）则是最酷的赛车（极端戏酷）。紧张激烈的竞争只有真正的高手才能尽领这部游戏的风采，车技平平却想兜兜风的新手还是玩《SCREAMER》吧。好的游戏带给当代玩家的不仅仅是乐趣，同时也是一种挑战与考验。

——本栏责编／阿魔



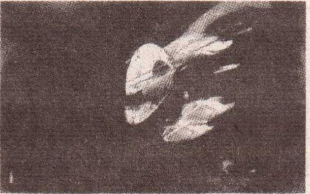


出品公司: EA(电子艺界)
出品时间: 96 年 6 月
游戏容量: 2CD (2×50M)
运行环境: WINDOWS95
所需配置: 486/100/16
游戏类型: 3D 模拟射击类



如果你是个地道的"射击迷",那一定玩过不少这类游戏,如:《巴洛战机》、《密集火力》、《1944》、《幻象雷电太空梭》等,但这些游戏都采用纵版的平面方式,令不少玩家已经厌烦。随后开发的假 3D 射击类游戏《诺瓦风暴》带来了一丝新的观念,曾掀起一阵热潮。这回由著名的 EA、EPIC 和 CHAOS WORK 三家共同开发的这款 3D 模拟射击类游戏,将会带给你全新的感觉,你可向任何一个方向飞行和开火。

该游戏采用一种新型的雷达方式:即战机周围的灰圈。当敌人接近你到一定程度时,它就会自动显示出敌人所在的方向;而当你把某一地区所有敌人都消灭后,它又会告诉你下一步该往哪里飞。同时屏幕下方会随时出现总部指挥人员的图象,并通过语音和文字向你报告当时的战况。所以,你要随时注意这些重要的信息。该游戏的激战场面非常精彩,当敌人被击中爆炸时,火光冲天、雷声震耳,而炮台被炸毁后还冒着浓烟,有很强的真实感。《烈火战机》配备有 6 种武器,他们分别是硬橡皮子弹 (VULCAN)、散弹枪 (SWARMERS)、绿玉弹 (PLASMA)、激光制导的导弹 (MISSILES)、加农炮 (CANNON)、手榴弹 (GRENADES),每种武器都有其各自的特点,总体来说是越靠后威力越大。该游戏的难度适中,因为可以通过休息来补血,所以只要有耐心爆机是不成问题的。另外,《烈火战机》除了能



朝前、后两个方向开以外,还能横向滑行,这对于那些炮火猛烈但无法移动的据点可以说是最有效的利器,左 SHIFT 键起加速作用,可以用这招躲过密集火力,不妨试试。如果您玩游戏时还有什么困难,还可通过游戏自带的帮助键 F1 来获得提示;F2 键是用来观看本次执行的任务和目前的战绩。

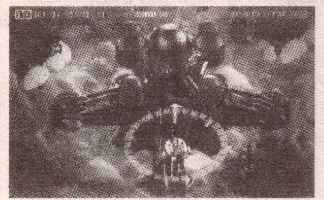
值得一提的是,该游戏还自带 9 首原声轨(共 40 分钟),作为游戏的背景音乐,这都是些节奏感十足的乐曲,相信能令你在作战的同时放松一下。另外,友好的界面控制也令你能调节显示的亮度、解析度和细节,音乐和音效的大小也能在游戏中得以控制。该游戏既支持键盘,又支持鼠标和游戏杆。

考虑到网络联军的日益壮大,该游戏包含两张同样的 CD,以便你能找到其他伙伴,比试比试。

邪恶的地方必然存在正义。处于正义的你在游戏中将驾驶烈火战机完成各项复杂的任务,由于战机可向任意方向飞行,所以很容易迷失方向,因此要严格按照总部指挥员的指示完成各个动作。另外,该游戏共分 18 关,每关都有不同的任务,为了使玩家更好地完成任务,特将各关的任务列出,以供参考:

1、天电(STATIC)

我方已发现敌人将在 Jarventia 地区进行秘密武器的发射工作,如果发



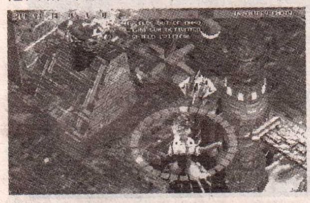
射一旦成功将带来许多无辜的伤亡。正义的你怎能容忍敌人的这一行径得逞，于是驾驶着先进的烈火战机奔向遥远的发射基地，摧毁所有设施。初次作战，定能旗开得胜。

2、核收集(HOT CARGO)

Darius 地区一核工厂不慎将核材料泄漏于荒野，当地政府对此束手无策，委员会成员也感到万分恐惧。这是一个雪花飘满天的闪电之夜，请你收集所有的核泄漏，并等待着下一个新的任务。

3、新命令(NEW ORDER)

刚返回 Jarventia 就接到代号为 486－5 的命令，为了使即将开始的进攻能顺利进行，你必须清除伞兵降落区的所有建筑物和敌人的武器设施。这关是在伸手不见五指的漆黑之夜进行的，完全靠烈火战机的探照灯点亮，范围相当有限，所以难度较大。但是有



一个小诀窍就是把地面的建筑物炸毁，用它们爆炸时的火光照亮更大的范围。

4、霜冻(FROST BITE)

敌人正在 CH'OK 地区聚集大量武器装备，准备推翻现任政府委员会。你必须将这个地区有敌意的力量彻底消灭，警告他们政府可不是那么好惹的!

5、薄弱的空中(THIN AIR)

敌人总不会让你安宁的，这回他们又发现了我军某地方的空军非常薄弱，并妄图从这里打开缺口发动进攻。你要好好给他们上一课，让他们知道我们空军的厉害!

6、保险(INSURANCE)

委员会将要派一名特使前往 Argus 高地巡查，你要为他开辟道路，消除掉当地怀有威胁的恐怖分子，确保特使的人身安全。

7、冰雪之战(FIRE AND ICE)

不幸的事发生了，委员会的皇家官员被敌人在 CH'OK 活捉了，营救他成为你当前最首要的任务。你将在冰雪之野与敌人展开一场激战。



8、深入虎穴(JUMP THE GUN)

据我方情报人员报告，敌人又在 Jarventia 地区集结大批部队，准备发动更猛烈的进攻，但目标不明。不管怎样，你都要闯入那里，消灭一切有生力量，阻止敌人的进攻顺利进行。

9、无路可逃(NO ESCAPE)

有一帮犯人企图从 Baston 监狱逃跑，你最好尽你所能协助看守阻止这些不知道死活的家伙越狱。

10、阴冷之面(COOL SURFACE)

敌人在通往 CH'OK 的道路上设下了关卡，妄图阻塞我们通向胜利的大道，并趁机发动最后的总攻。你要多收集些炸药，用它们炸毁敌人的前哨，消除这一隐患。

11、未来之战(AKA FUTURE STRIKE)

作为委员会与 Jarventia 重要通讯工具的卫星已被敌人破坏。你要救出一名科学家，让他修好卫星的天线，并



给予敌人以沉重的打击。

12、泥地之战(MUD SKIPPER)

敌人又建造了一个新的武器工厂，并把装满核原料的核容器藏在河床之下。所以，你只有炸毁水泵，让水位降低；这样才能露出核容器，把它们收回。

13、融化(MELT DOWN)

对于我军来说，战火纷飞的 Jarventia 地区仍不安全。不巧，有一名政府官员在该地区的丛林中迷失。所以你要把他救回，顺便把敌人残存的力量干掉。

14、X 任务(MISSION X)

某集团欲叛变，请求我们帮助他们逃脱敌军管辖的地区。我们设计了一个方案，即假装绑架，把他们接到安全的地方。这一切就都由你来干了。

15、看门狗(WATCH DOG)

我军总指挥官 Riley 发现在通往 Darius 地区的 EN 公路上有一些麻烦，因为敌人在 NIHIL 的边境集结了许多部队。你必须好好把这一地区"打扫干净"，消灭一切隐患。

16、护航(RUN AWAY)

我们收到从 Riley 派往 Darius 地



区的特使发来的紧急信号：最近一次发送的渡船中了敌人的埋伏，全军覆灭。"亡羊补牢，犹未为晚"，这回由你来护送渡船，必须保证他们安全地到达目的地。

17、夺路而出(ONE WAY OUT)

你在去 Argus 高地巡逻时在大城市中迷失方向，通讯也不知怎么就中断了。你只能靠自己的丰富的经验和过人的技术返回基地了。

18、战争工具(TOOL OF WAR)

委员会对 Darius 地区混乱的厌倦程度已经达到忍无可忍的地步，不能再等待了。最后的决战近在眼前，你要攻下 Darius 地区，切断敌人的油料供给，并清除掉沿路的储油灌。

战争已经结束，光明即将到来。我们也该好好休息一下，迎接更高一层的挑战。



F－22 闪电Ⅱ

英文名称:F－22 LightningⅡ　　容　　量:400MB
游戏类型:模拟飞行　　面市日期:1996.9
配置要求:486/DX4－100 8MB ＋ 2X CD－ROM

■文/梁华栋

下一代空中优势战斗机 F－22 终于真真切切地飞上了 PC 的显示屏！这套由 NOVA LOGIC 推出的模拟飞行游戏在启动后的第一场战役里就让我这个飞行老鸟为之感慨不已：极为精美而真实的图像表现，多人共玩的游戏模式，以及全新的可玩性尝试。

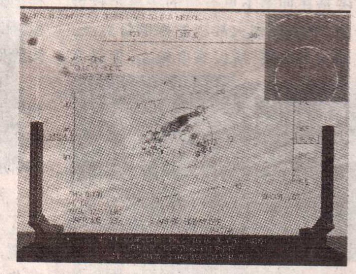
即使您还没有玩到这个游戏，以下内容也足以令您瞩目。该公司最新的多边形引擎所支持的高分辨率贴图方法使整个游戏中超过 40000 平方英里（1 英里＝1.609 公里）的地形体现出空前的真实感。几乎乱真的沙漠、山峦、丛林、岛屿及海岸等丰富地貌，让人在万米高空鸟瞰之下不得不为之叹服。但在图像方面超越同类游戏之处还不在于此。如果您注意到光源投影的变化、爆炸的火焰烟雾及半透明的云层，您会发现在其它游戏作品中的遗憾大多不复存在。更有甚者，在这些"花架子"后面，您居然可以穿越云层、隐蔽其中或者从中发起突袭！多视角镜头则为您提供了空前迫力的飞行视觉感受。

详尽的飞机描述可以体现如起落架收放、武器挂仓打开、副翼姿态变化等等特性，而飞机的控制显示、外形结构及飞行动态都是在洛克希德（Lockheed）及波音（Boeing）两家原机制造商协助下完成设计的。武器方面提供了 AIM－120 雷达制导先进中距空空导弹、AIM－9X 红外制导"响尾蛇"导弹、JDAM 1000 磅炸弹及 M61 机炮。您可以驾驶这种空优战斗机在世界各地与苏 27、米格 27、萨姆导弹及各种战车针锋相对地较量一番。

每一个作战任务都由故事线串为一体，系统还包含了快速任务编辑器供自己设计任务之用。在多人模式下，您可以通过串口线、调制解调器（14.4 KPS 以上的速率）或 IPX/ODI 网络协议进行。特别是在网上多达 8 个玩家可以藉此配合进行缠斗对抗。为配合各种档次的机型配置，F－22 可以使用三种 SVGA（320×240、400×300 及 640×480）模式来执行，这样就使得系统要求更加富有弹性从而适应更多的玩家情况。

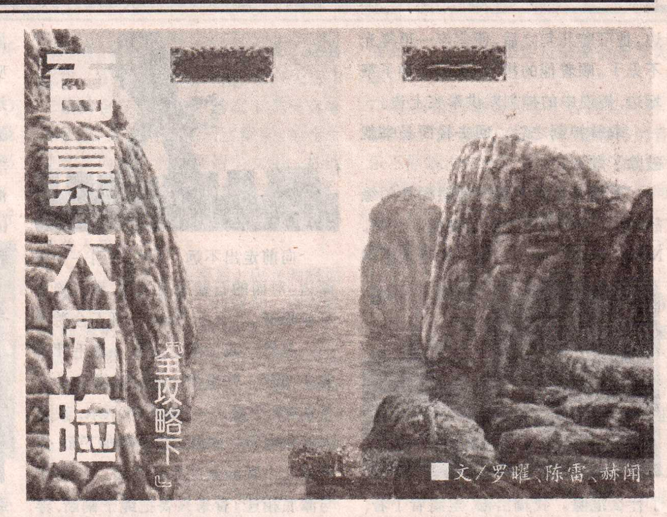


在音响方面，F－22 支持流行的杜比环绕立体声系统，如果有 4 倍速的光驱及一块正点些的声卡（音箱也很重要，笔者的音箱就在 F－22 的推动下产生了频响不足的可悲结果），整个系统的运行状况会好很多。特别是用 2 倍速光驱的用户，在任务之间的切换可够您等的。另外一个在以往不被重视的内容是游戏杆的支持。F－22 可以使用标准 4 键摇杆、Thrust-Master MK Ⅱ、CH Flightsick Pro、MS Siderwinder 及北京目前最普及的 Wingman Extreme。一支摇杆在手，飞起来的感觉就好多了！



说来这个飞行模拟游戏在笔者的经历里算是个比较简单的例子，非常适合初级玩家的中级训练之用。一般现代战机模拟游戏中繁复的电子设备操纵在此仅仅保留了武器的切换及目标的锁定等动作，连诱导敌机导弹的热焰弹或干扰铂条也是自动施放，只需随便了解一下各种机载武器的性能特点，击落敌机应该不会太难。只是到了大家一般认为是"打蜜蜂"式的缠斗阶段，难度却超乎笔者的想象。当然，在敌机看到您之前就用导弹将其一一击落倒是个好办法，但对经验老到的资深玩家而言，它却不再只是个上手容易、秀色可餐（别误会，景色而已）的对象，试试用 20mm 机炮与灵巧的米格机较量一番吧，这种挑战也许是您从未遇到过的哟！

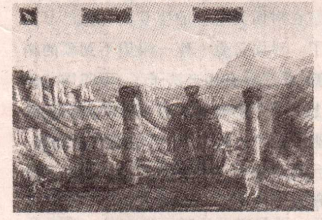
沿习 NOVA LOGIC 的一贯作风，这部游戏仍然体现出大众化的倾向，比如系统的操作界面及战机的简化控制。另外，按下 K 键即可获得在线键盘功能参考，这种用户化的考虑实在是体贴。尽管不能说本游戏反映了 F－22 这种先进战斗机更多的独特风貌，可谁又在意这些呢？毕竟它很漂亮而且也很好玩，这就够了。



(接上期)

前面有一只猴子坐在地上，玩着手里的一块石头。使用我致胜的不二法门——“滚”+“蹲姿射击”结果它。

这时要到右边去扳三个开关。开关的作用如下：上层的控制两道门的开和关，中层的控制右边整个动力系统的开和关，下层的控制前面你必经之路上几个绿屏风的开和关。具体扳动顺序应该是这样的：中、上、中、下、中。接着往下走，地道的底层有一个笼子关着三只食蚁兽，站在第二层上打开笼门把食蚁兽放出来，稍稍等一会儿，其中的两只食蚁兽会和右边的一只射箭猴拼个同归于尽，仅剩的一只食蚁兽就很容易对付了。继续往前走，上一层有一只猴子，我想到了一个很“缺德”的方法来打它。我爬到它那一



层，朝它开几枪，趁它猛扑过来的时候，我一个转身，回到下一层。这时它会站在上一层的边缘处朝我大喊大叫，我可以很容易地斜着枪口打它，在以后，还有很多敌人可以用这种方法对付，需仔细观察。

向上走，遇到一个小小难题。此处必须关上一个闸门才能继续往右走，可是闸门的开关却在闸门的下面，关上开关我也没法出来了，怎么办呢？很简单，向左走，会见到第二套动力系统，关掉它。此时再去扳动闸门开关，使闸门处于“关”的状态，但由于没有动力提供，闸门仍是开着的。现在去开动动力系统，回来看看，闸门已经落下了。继续向上走，杀死几只猴子，关上一个闸门（必须从一个很矮的地方滚进去才能找到控制这个闸门的开关）、打开一道铁门，又有几个绿屏风挡路，现在已没有Natalia帮忙，无法再用老办法过去，只能从根本上关掉它，只要再回去关上第二套动力系统就成了。又经过几次跳跃腾挪，终于离开了这个庞大的、可诅咒的地下迷宫。

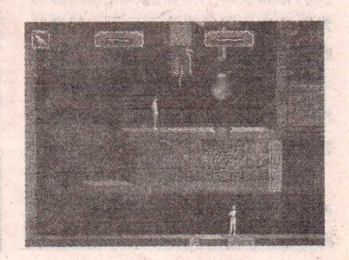
山坡上有一座房子，内有几个已经被关掉的绿屏风。在没有关上动力系统之前，万万不可进入这座房子。



向前看，我来到了一座形状怪异的浮桥前面。

心中挂念着Natalia的安危，脚下不由加快步伐。走在这座浮桥上面，左摇右晃，想必有些古怪，原地蹦了蹦，没有什么反应，于是我决定加助跑再试一试，果不其然，用力一踏，“哗啦”一声，桥应声而断，我也顺势纵到了迷宫的下层。马不停蹄，又向左翻下两个高台，脚刚落地，一个猿人便迎面扑来，与此同时我发现Natalia就关在它身后的铁笼里！三下五除二干掉守卫，我疾步奔上前去，终于又见到她了。“Jack快去找钥匙。”没想到她对我说的第一句话竟是这个。我应了一声，恋恋不舍的望她一眼，转身又上了高台。在右边的一个地穴中，把守卫猿人干掉之后，便得到一串钥匙。“Natalia有救了！”我们重又踏上了征程。

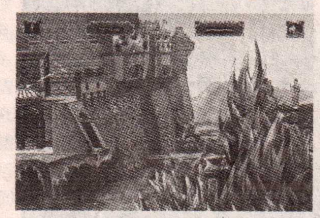
沿途要对付不少猿人和机关，直到去路被一张蛛网阻住，子弹和小刀对它都没有作用，想来必是有什么神兵利器我还没找到。爬到迷宫的上层，最终又可以下到一处地穴，我居然在里面碰到了Tauron。他用法力将我传到另一处迷宫，去解困他被囚禁的儿孙。完成任务之后，我又被送回智者身



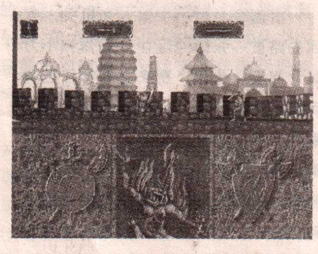
边。他叮咛几句之后，便化作一道祥光不见了。顺着他的指引，我们来到了祭坛边，传说中的神剑就供奉在上边。

取得神剑之后，回去轻而易举就破除了蛛网。

大概是愈来愈通向地层深处的缘故，这段路显得格外阴暗潮湿。忽然，Natalia停住了脚步，她一定是预感到



了什么危险。我掏出枪，定睛看了看，发现前面地上立着几只硕大的蛋，里面会藏着什么呢，还是先打一枪再说吧。“砰”的一声巨响，随即从碎壳中越出一只蜘蛛模样的怪物朝我扑来，来不及多想，赶紧搂动扳机——没想到一枪就把它解决了。看来这怪物也不怎么难打，后面虽然还要碰到几次，但只要注意每次只打一只蛋，干掉怪物之后，再打下一只，不被敌人围攻。一路可谓有惊无险，终于望见前面有阳



光射进来，洞口应该不远了。就在此时，传来一声低吼：一头巨兽正横在路中，伏下身，准备朝我扑来。“一枪，两枪……”足足20发，这个大家伙终于缓缓倒下了。

我们刚刚爬出洞口，几只大蝎子冲了过来，一阵硝烟散尽，便又可以赶路了。



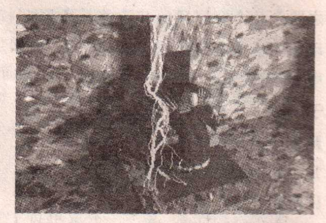
向前走出不远，我们来到一个深潭边。对面的石壁又高又直，看来绝对不能攀援。怎么办，Natalia可不会游泳……忽然，我发现水边有一块毛茸茸的大浮萍，这里面会不会隐藏着什么名堂呢？于是，一个猛子扎下水，决意去探个究竟。果然，答案就在下面：浮萍被几个圆鼓鼓的东西托着，用绳子与潭底相连。看来只要把绳子割断，浮萍就会升起来，把人送到对面的石



壁。我浮出水面，叫Natalia在浮萍上站好，随即又潜回水中，把绳子割断，自己则从水底游到了对岸。这里的地形极其复杂，我们刚刚会合，就又被一汪深水阻住去路。虽然找到了浮萍，可是这会儿水下却没有通路，总不能让Natalia一个人飞走吧，看来还要再去岸上找找线索。很快，一块大石头引起了我的注意——先用它压住浮萍，等我割了绳子上来，再把它抛开，不就行了吗！这一招果然灵验，我们很轻松的飞上了高崖。继续向前走，我们来到一



座供着神鹰雕像的平台前。这是什么呢？恐怕只有向Natalia打听了。“Jack，这是远距离传物器，它可以帮我到想去的地方。”语音未落，金光一闪，她已然不见了。看来我只能从下面的潭水潜过去了，时间紧迫，应该尽快与Natalia会合。接下来的两段水路都很长，我反复试了多次，直到摸清了路线，才



敢憋足一口气游过去。在第二片水域里，我发现了一块比以往都大的浮萍，当我登上浮萍的时候，发现Natalia正站在对面笑盈盈的望着我，她已早到了。对面又是一座一眼望不到顶的峭壁，看来只有用老法子了。可四周的地上都干干净净的，寻不着半点石头的影子。找来找去，来到一堵石墙前面，我决定先翻过去看看，没想到脚还没落地，旁边的山洞里就奔出一头恐龙朝我猛冲过来，不容多想，我赶紧又纵



身翻了回来。那家伙的尾巴原本扫向我，结果却重重抽在墙上，只听“哗啦”一声，两块大石应声而落，这下问题解决了！

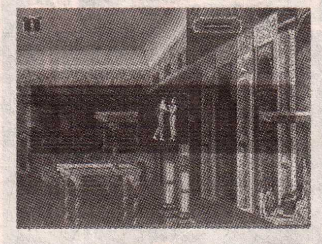
没想到这一次会飞的这么远，云海茫茫，涛声阵阵，能和心爱的姑娘一起遨游天际，真想就此弥逝在空气里……两边盘旋的翼手龙时而会俯冲下

来，扰人清梦。因为速度太快，子弹根本打不着，我只得尽量伏低身子，才堪堪避过它们的长嘴利爪。渐渐的，云雾中一座山峰显现出来。忽然，从上面越下两条黑影，朝着这边扑过来。由远及近，竟然是一对手持板斧的飞猴。来不及多想，我赶紧闪身护住 Natalia，举枪阻击。可是这两个家伙却好象透明的一样，子弹穿胸而过，没有半点反应，继续张牙舞爪的冲过来，眼看便袭到身前……只见寒光一闪，那柄神剑已赫然在手！叫你凶、凶凶凶；我砍、砍砍砍。片刻功夫，两只便猴子纷纷坠落尘埃。还没来得及抹去头上的汗水，“飞毯”已在一座摩天高台前停住，对面传来阵阵的呻吟声。一名受伤的武士斜倚在一根石柱旁，已然气息奄奄。我警觉的拔出剑，缓缓走了上去。“别杀我，我有话要说”他挣扎着坐起来，“我是…卫队长，国王的朋友，被人追杀…到这里，因为我发现了…Telquad 的秘密…，他名义上…是国王的参谋，实际却想霸占王位…。他是蛇人…卫队现在也被他控制了…。国王危在旦夕，快去救他…，这里有一把钥匙，可以…打开通向城堡的门…”。语音未落，他已断气了。拾起钥匙，心里沉甸甸的。举目望去，城堡就在眼前，为了 Natalia 只有一拚了！

重上浮萍，一直向下飞就可以着陆。旋即我们一起冲进了城堡的地下入口。



时间紧迫，我们一路飞奔，直到去路被一只大果子挡住。它立在平台的边上，下面是滚滚的岩浆，中间有一座活动桥。我先绕到对面将活动桥关了，然后回来把果子推下去，最后再把桥打开，便可以带着 Natalia 过去了。没走出两步，一个更大的熔岩坑出现在



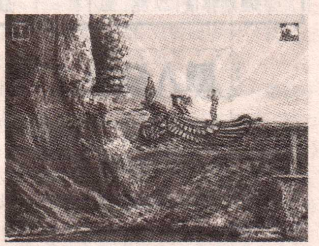
眼前。坑上也架着两只果子。我举起枪，瞄准其中一只。“啪”的一声，果子碎成几瓣，里面流出了粘稠的绿汁。说来也怪，被这浓汁滴过的岩浆竟然变成了干土！一瞬间，已有一半熔岩化作平地。我一个健步又越到坑的左边，将另外一只果子击碎。Natalia 平安的来到了我的身边。

有了前面的锻炼，后边的迷宫再也不能阻碍我们前进的步伐了。经过一番浴血奋战，我们终于来到了国王的宫殿。王座上的老人双目紧逼，一动不动，“爸爸，你怎么了！”Natalia 尖叫着要冲上去。突然，眼前绿光一闪，一个黑衣人从天而降：“我就是 Telquad，Ijagmar 真正的君王！我要统治整个世界！一切妨碍我的人都要去死！”望着这个狂傲的野心家，我再也抑制不住胸中的怒火，拔剑猛冲过去……真是一场天昏地暗的搏斗，我们一直从宫殿打到外面的城墙。Telquad 的肉身被砍坏之后，又变身为蛇人。然而终归邪不压正，最后我奋力一剑切下了这个恶灵的头颅！

Natalia 的父王终于从黑色睡眠中苏醒过来，他还以为我是一位波斯王子。Natalia 把一切告诉了他。老国王希望我能留下来，有朝一日继承王位，并且愿意把女儿嫁给我。该做的都做了，我此刻关心的却只是如何能返回自己的世界。忽然，我发现 Natalia 正羞涩的望着我。一刹时，这些天的一幕一幕骤然涌上心头……或许真的有些意乱情迷了吧，此刻我已不知自己该何去何从……

后 记

《BERMUDA》是一款优秀的 ACT + AVG 游戏。其全部图形均以 VR 方式表现，无论造型的质感还是动感都到了几可乱真的地步。再加上众多



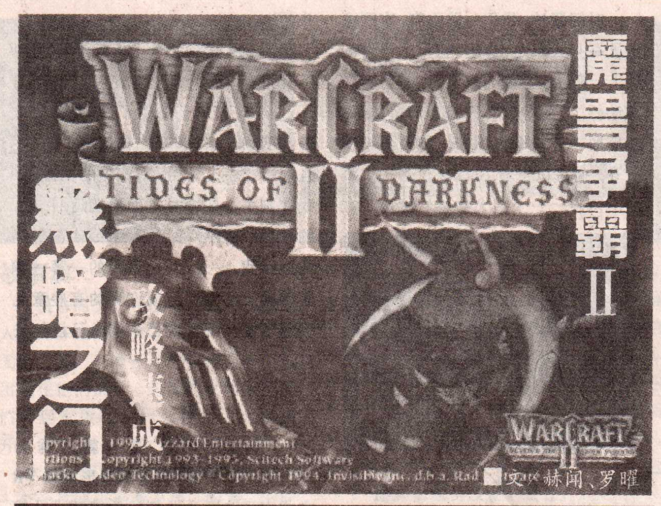
复杂、有趣的迷题，让它与同类游戏相比，就更有一骑绝尘的感觉。相信爆机之后，你的失落会多于喜悦。所幸我们可以在结局画面上看到这样一行字：“TO BE CONTINUED”……

键盘控制

方向键：方向
TAB：呼出物品菜单
CTRL：显示生命、武器状况
空格：装备、使用武器
SHIFT：收起武器
回车：使用物品

其中，持枪蹲下，继续按“↓”为上子弹；“SHIFT”+“→”（或“←”）为加速跑。

〈全文完〉



出品:BLIZZARD	游戏类型:即时战斗	光盘容量:170 兆
硬盘容量:27 兆	最低配置:486/33/6、SB、CDROM	

兽人战役

●**第一幕 红色世界**——Draenor

第一关 隐月杀手

战况:兽人部落的首领 Ner' zhul 雄心勃勃,不仅要重新打开通往 Azeroth 大陆的道路,而且要建立黑暗之门以控制更大的世界。但是消息被叛徒 Laughing Skull 族的死亡骑士得知,同时他们把同盟军 Warsong 族的 Grom Hellscream 抓住并关押起来。指挥官命令你杀死死亡骑士,救出 Grom Hellscream。

任务:杀死所有的死亡骑士,摧毁神庙;保证 Grom Hellscream 的生命安全。

提示: Grom Hellscream 在地图的左上角,注意会合友军,抓紧时间救出 Grom Hellscream。之后全力攻杀在地图中上部的死亡骑士,不必与其他敌人过多纠缠。

第二关 Gul'dan 的头骨

战况:指挥官 Ner' zhul 发现,作为 Bonechewer 族标志的 Gul' dan(关于 Gul' dan 的故事请见《魔兽争霸 II—黑暗之潮》)的头骨含有巨大的能量,而他们却浑然不知,这也是建立黑暗之门所必须的物品,因此派出英雄 Dentarg 影响 Thunderlord 族人背叛 Bonechewer 族,加入我军,你会得到 Shattered Hand 的首领 Korgath Bladefist 的援助,让敌人遭受灭顶之灾吧!

任务;到 Thunderlord 村去招募士兵;营救 Shattered Hand 的士兵;英雄们要在战斗活下来;摧毁 Bonechewer 族。

提示: 到右下方找到 Thunderlord 族士兵,之后迅速到达地图左下角的村庄,组织军队。把村外沿的了望塔升级为箭楼,增强防御力。注意不要使英雄成为“孤胆英雄”。

第三关 Thunderlord 族和 Bonechewer 族

战况: Ner' zhul 的计划遭到 Thunderlord 族和 Bonechewer 族的阻挠,他们也想进入 Azeroth 大陆,不能坐视别人分享胜利果实。你受命指挥军队攻击 Thunderlord 族和 Bonechewer 族,扫清障碍。没有人能够阻止 Ner' zhul 的计划。



任务: 消灭所有的敌人。Thunderlord 族为紫色, Bonechewer 族为绿色。

提示:基地周围都是敌人,要步步为营,层层推进。地图右上角敌人实力较弱,并且有一处金矿,可以先打。地图左上和左下的敌人实力较强,要集中兵力,各个击破。

●**第二幕 燃烧的大陆**——Azeroth

第四关 打开时空通道

战况: Gul' dan 死后,死亡骑士群龙无首,Teron Gorefiend 趁机对死亡骑士施加影响,鼓动大家争取外面的世界,取得了领导权。同时他希望 Ner' zhul 打开更多的黑暗之门。另一方面,Ner' zhul 利用打败双头怪的经验和死亡骑士的力量,成功地掌握了打开时空通道的神秘力量。作为前线指挥的你率领军队进入 Azeroth 大陆,而人类正在修建工事妄想挡住黑暗之门,挡我者死!占领时空入口周围的土地,摧毁人类的大本营!

任务: 摧毁人类的建筑; 保证 Teron 的安全。

提示:人类的大本营在地图中部,实力雄厚。可以先攻击地图左上角的敌人,并占领此处金矿,积蓄力量。

第五关 黑岩上的飞龙

战况: 当一部分军队被击败回 Black Morass 后,在黑暗之门被破坏前我军只有一小部分军队通过它,同时 Dragonmaw 族被同盟军队俘虏,情况危急。我军要马上重建新的黑暗之门。这时,你从一名 Bleeding Hollow 族战士口中得知,族中战士有的逃脱了追捕,有的被关在牢里。你还获悉,飞龙被敌人作为奴隶喂养,它们被关在黑岩上。如果你能冲破人类的防线,救

出飞龙，或许会给 Ner' zhul 带来强有力的同盟。

任务：进入飞龙在高山上的栖息地；救出尽可能多的飞龙。

提示：飞龙在地图的右上角，有敌人重兵把守，可以一边发展力量，一边进攻，要充分利用死亡骑士的魔法进行远程攻击。这一关敌人有了飞鹰，要多造些飞斧手和箭楼防空，不必理会左上角的敌人，满足条件即可过关。

第六关 NEW STORMWIND 城堡

战况：会合了 Bleeding Hollow 族的幸存者，同时又有飞龙族的加盟，使你在 Azeroth 大陆的实力大增。你的胜利得到 Ner' zhul 的赏识，作为奖赏你将接受一项更为危险的任务。原来死亡骑士 TeronGorefiend 注意到人类的堡垒升级到城堡后，会产生不可思议的能量。不能让敌人掌握威胁我军的力量，你将抖擞精神，面临一场血战，杀无赦！

任务：摧毁所有的一切；保证 Teron 的安全。

提示：敌人的主要力量集中在地图的左上角和左下角，左下角的敌人被石头挡住，可以先不去理他。

●第三幕 大海

第七关 Azeroth 之海

战况：占领 New Stormwind 城堡后，并没有找到 Medivh 之书。经过仔细查找，在城堡的废墟中，发现了一具马夫的尸体，据 BLaughing Skull 族的间谍报告，插在尸体上匕首是由 Al-



terac 大陆的武器铺打造出来的。目前的情况很有可能是人类为争夺 Medivh 之书，引起了自相残杀，多么愚蠢啊！要去 Alterac 大陆，你必须建立强大的海军与盟军抗衡。Kul Tiras 基地是盟军舰队咽喉要塞，摧毁它！并准备远征 Alterac 大陆。

任务：修建五个船厂；摧毁敌人所有的船只。

提示：我军应首先肃清地图右下角敌人，免除后顾之忧。注意敌人会不时登陆骚扰。敌人的船厂在地图左方。

第八关 Kul Tiras 岛突击战

战况：已经扫清去 Kul Tiras 的道路，马上将与人类舰队主力相遇。只有打败敌人的海军力量，才能把 Horde 从人类的统治下解救出来。我们又得到一个好消息，Aamiral Proudmoore 已经脱离了敌军联盟，他们已经不再支持盟军。时机已到，摧毁敌人的海军，占领 Kul Tiras 基地。

任务：摧毁 Kul Tiras 岛的敌海军；摧毁人类在 Kul Tiras 岛的建筑。

提示：敌人海军力量强大，我军将面临艰苦的开始期。在没有潜艇时，要把飞行器编入舰队，一起行动，不然会死得很惨的。

第九关 Sargeras 的坟墓

战况：大海已经在我方控制下，Ner' zhul 则要计划提高黑暗之门的力量。他命令你率领一支小股部队在 Sageras 地区的坟墓，找到宝石权杖。在坟墓的入口处驻扎着 Stormreaver 族和 Twilight 族的军队。由于长期的相互仇杀，这里的气氛极其阴森恐怖。

任务：杀死掌握宝石权杖的 Daemon。

提示：迅速会合友军，壮大力量。要充分运用死亡骑士的魔法和发石车进行远程攻击。

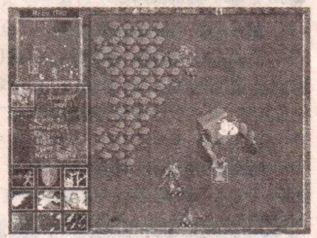
●第四幕 新世界的序幕

第十关 Alterac 大陆

战况：夺得宝石权杖后，你的行动令 Ner' zhul 很满意。你的权力也随之增大，可以统领 Bleeding hollow 族的幸存战士。飞龙把你送到城堡后，人类联盟开始瓦解。一部分人把 Medivh 之书藏起来后，想和你交易。由于害怕 Lordaeron 族和 Stromgarde 族的报复，他们希望以摧毁这两族力量为条件来交换 Medivh 之书。为了履行条件，你必须摧毁 Lordaeron 族和 Stromgarde 族的前沿阵地，救出看管 Medivh 之书的魔法师。

任务：摧毁敌人的各种设施；从 Alterac 救出魔法师，并把他护送到能量场。

提示：敌人的主力部队分布在地图的左下角和右上角。本关金矿较多，可以尽力开采。过河时注意敌人有三只军舰，要小心提防。



第十一关 Dalaran 之眼

战况：得到 Medivh 之书和宝石权杖后，兽人大军只面临一道障碍，Dalaran 王国的魔法师集结在一起，准备重建 Violet Citadel。Ner' zhul 正希望利用此能量加强黑暗之门的力量。死亡骑士 Teron 得知敌人正在加强 Cross 岛的防御。你必须冲破敌人的海岸防御线，建立基地，占领 Dalaran 王国。

任务：摧毁人类的魔塔；摧毁 Dalaran 王国。

提示：本关一上来就与敌人短兵相接，要行动快一些。魔塔在地图的右上角。

第十二关 黑暗之门

战况：战场上硝烟弥漫，大地将要被黑暗笼罩。敌联军在黑暗之门前集中了主力部队作最后一搏。你必须集合 Shadowmoon 族战士夺取黑暗之门，实现 Ner' zhul 打开新世界之门的计划。成功后将主宰未来世界。

任务：夺取黑暗之门；杀死所有的敌人。

提示：黑暗之门在地图的左中部。可利用飞龙在开始时摧毁敌人的基础设施。

●尾声

Ner' zhul 握着古老的权杖念出咒语，周围的空气开始旋转凝结，头上，深红色的天空被打开，露出通往 Twisting Nether 的路。部队开始向新世

界进发，而 Warsong 族和 Shattered Hand 族却被留在了黑暗之门另一边。你对此产生了疑问，Ner'zhul 一笑答道，胜利果实不容他人分享！

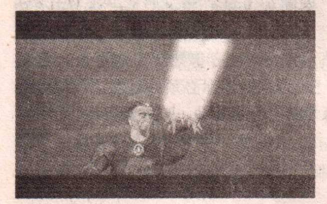
人类战役

●第一幕 英雄时代

第一关 Alleria 的旅程

大魔法师 Khadgar 察觉到黑暗势力正在 Black Morass 附近聚集，情况十分危急，半兽族的侵略即将来临。在 Khadgar 的命令下，同盟军们都紧急地行动了起来。女英雄 Alleria 和她八个精锐战士正在赶往 New Stormwind 城堡的途中。在路上，他们必须搭救 Danath 和 Turalyon 这两位英雄。在未来残酷的战斗中，人民需要这三位英雄的领导才能。

任务：三位英雄都必须安全抵达 New Stormwind 城堡的中心。



提示：先向上救出一辆被囚禁的巨弩，再收复造船场和铸造厂。到左下角的树林中搭救出 Danath。因为这关不能造战舰，所以必须先用巨弩干掉河上敌人的军舰，这一点十分重要。造两艘运兵船，渡河到右上角去解救 Turalyon。此时，众英雄会齐，便可以向左上角的 New Stormwind 城堡进发了。

第二关 Nethergarde 战役

一个半兽族的大头目重建了黑暗之门，并且包围了 Nethergarde 的人类大本营。此刻半兽族仍牢牢掌握着 Azeroth 大陆的飞龙，这些家伙蠢蠢欲动，渴望战争。Danath 受命率领一支部队从 New Stormwind 城堡出发去解救被围困的军队，他必须击溃半兽族侵略军的先头部队，否则他们便会拥有 Black Morass 地区的控制权。

任务：消灭全部的敌人士兵；Danath 必须活着。

提示：向右上方走，找到一个金矿，建立自己的基地，然后逐一消灭敌人。正上方的敌人基地正面防守很严密，最好绕到后面进攻。

第三关 半兽族的秘密

由于上一个战役打得很顺利，我们认为进行一次反击的机会已经成熟。半兽族在黑暗之门附近的岛屿上建立了一些堡垒，最高统帅部命令，必须在它们发挥作用之前毁掉它们。Khadgar 认为如果能够完好无损的夺回黑暗之门，他可以从那里面发现半兽族进攻 Azeroth 大陆的原因。

任务：毁掉敌人所有的堡垒和要塞；Turalyon 抵达黑暗之门旁的能量场。

提示：在造船场附近多布置一些箭楼、弓箭手和驱逐舰，抵御敌人飞龙的攻击。在两个月牙形的小岛上，分别有一个堡垒及一个要塞。不要派步兵登陆，那样损失太大，用战列舰傍着岸边就可以把它们轰掉（其它建筑物不用管）。在黑暗之门旁有两个死亡骑士守卫，用一架巨弩可以不费吹灰之力就干掉他们。

●第二幕 红色世界——Draenor

第四关 穿过黑暗之门

侦察兵带来了坏消息：半兽族的大巫师 Ner'zhul 率领大批死亡骑士趁着夜色奇袭了 New Stormwind 城堡。凭借着黑魔法，他们所向披靡，得到了渴望已久的东西——皇家图书馆中的 Medivh 之书后逃之夭夭。这证实了 Khadgar 在 Nethergarde 战役后得出的结论：半兽族一直在想方设法找到一个沟通人类世界与半兽族世界——Draenor 的方法。除了黑暗之门以外，Medivh 之书中记录了另一种方法。现在，恐怕他们要得逞了。最高统帅部认为我们现在唯一的对策就是冒险穿过黑暗之门到达 Draenor，不仅为了夺回 Medivh 之书，还要保证半兽族的势力从此无法威胁到 Azeroth 大陆。

任务：建立一个城堡守卫黑暗之门；消灭所有的敌人士兵。

提示：向左摧毁半兽族的一个基地，在废墟上建立自己的基地，旁边有一个储藏量十万的金矿。

第五关 直逼影子海

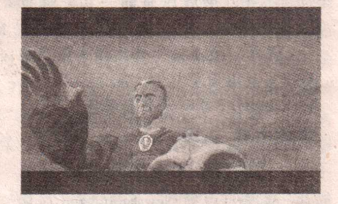
我们已经构筑了坚固的防御工事来保卫地狱火半岛的黑暗之门，现在应该建立一支舰队来打击可恶的半兽族了。他们的 Zeth'kur 造船场就在附近，必须摧毁它。你的猛烈攻势已经激怒了半兽族的每一个部落，在如此强大的敌人围攻之下，想要长期固守是不可能的。你要做的就是：迅速而凌厉的运动战。

任务：建立三个造船场；摧毁半兽族的全部造船场。

提示：死亡骑士的海啸魔法将会对你的海军造成极大威胁，必须小心防备。派几支舰队同时攻击几个造船场，得手后即可完成任务，不必与敌人做过多的厮杀缠斗。

第六关 奇袭 Auchindoun

Kurdran 骑士带来了重要消息：他



找到了 Bleeding Hollow 族在 Auchindoun 地区的秘密要塞。同时 Alleria 的侦察兵也报告说他们发现有大股的半兽族军队正在向北方移动，这可能说明半兽族将要对 Azeroth 发起另一次攻击。与这样多的敌人作战，不是你这一支部队可以办到的，你的任务是奇袭 Auchindoun。你一旦得手，则可以迫使半兽族改变他们的作战计划。去摧毁 Auchindoun 的敌人基地，并在他们反应过来之前迅速撤回！

任务：摧毁 Bleeding Hollow 族的基地（桔黄色）；Danath 和 Turalyon 在攻击后撤回能量场。

提示：Bleeding Hollow 族的基地在地图左下角，派军舰肃清海上的敌舰后就可以强行登陆作战，敌人的陆上防御力量不是很强。战斗后迅速撤回，不要与另外三大股敌人接触。

●第三幕 黑暗世界的战争

第七关 飞龙

飞鹰战士Kurdran被半兽族俘虏，Auchindoun周围又不断出现神秘力量，这使得Khadgar不得不亲自出马一探究竟。通过对Auchindoun城堡废墟的研究，他不仅发现了半兽族藏匿Medivh之书的地点，还得知了Ner' zhul妄图找到死去的大魔头Gul' dan的头盖骨，进而利用那上面的魔力来毁坏黑暗之门并永久地关闭Medivh之书上记载的时空通道。东北方有一个礁石林立的小岛，可怕的飞龙盘踞在岛的中央，Gul' dan的头盖骨就在飞龙的巢穴中。去把头盖骨偷回来，如果可能的话，杀死飞龙，Alleria和Khadgar会助你一臂之力的。有人说半兽族在岛上关押了大批的人类俘虏作为飞龙的食物，如果你能把他们救出来，相信他们会给你很大的帮助。

任务：摧毁飞龙的巢穴；杀死所有的飞龙；Alleria、Khadgar和Kurdran必须活着。

提示：这关难度较大。向右登陆，摧毁半兽族的一个基地后救出一批俘虏。这关不能造兵，所以尽量多造一些驱逐舰对付飞龙。人员在驱逐舰的掩护下向东北方冲破敌人的封锁线后登陆（此时向右上方走还能救出一批俘虏，不过救不救随你）。向下走，救出Kurdran和另外几个俘虏。由于飞龙的巢穴在岩石中间，只有Kurdran一人可以到那里，所以摧毁飞龙巢穴的任务只能由他来完成。但千万不要让他孤身一人与众多飞龙搏斗，那样他必死无疑，将飞龙引到外面来由弓箭手杀死。地面部队支持不住时，可以撤到海边依靠驱逐舰的防空能力来保护。

第八关 骷髅海岸

由于一支半兽族大舰队的威胁，我军感到了巨大的压力。我们唯一的胜机就是尽快获得Medivh之书。摧毁敌人的滩头防御工事，为我们的登陆部队铺平道路。

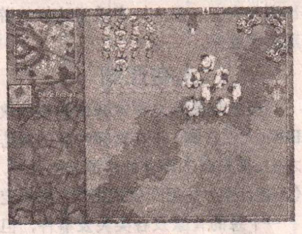
任务：杀死所有敌人；摧毁敌人所有的建筑物。

提示：向左登陆，岛上有两个金矿。

第九关 邪恶的心

发动攻势吧，Ner' zhul和他的死亡骑士将被赶出Draenor。摧毁隐月城堡并找到Medivh之书，Khadgar可以凭借它关闭时空通道并永远避免半兽族再骚扰Azeroth大陆。

任务：摧毁隐月城堡（黑色）；摧



毁Ner' zhul神秘的祭坛。

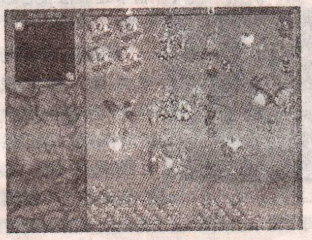
提示：右方有几个俘虏可以救。摧毁地图中上方的祭坛和六块魔石。

●第四幕 勇敢的代价

第十关 围攻

虽然Ner' zhul的要塞已被摧毁，但我们既没有抓住他也没有找到Medivh之书。正当Khadgar和Turalyon积极寻找线索时，一个侏儒侦察兵带来消息：大群半兽族军队包围了地狱火半岛的人类基地，基地岌岌可危。你必须指挥半岛上的同盟军死守住城堡，直至Medivh之书被发现。

任务：死守城堡，直至敌人撤退（当然，能够把所有敌人消灭也可以）；所有的英雄必须活着。



提示：注意基地上方薄弱处的防守。如果实力允许，主动进攻当然是最好的办法。

第十一关 Laughing skull族的舞蹈

好样的，你证明了你的实力。由于你的努力，Laughing skull族已向我们臣服。接下来，你必须确保在草叶山有一条安全的走廊供我军通过。你还必须摧毁Thunderlord族的城堡。我们会支援给你士兵及给养，以及——Medivh之书！

任务：消灭所有敌人；摧毁所有的敌人建筑物；所有的英雄必须活着。

提示：迅速向上获得Laughing skull族基地的控制权。

第十二关 苦涩的胜利

虽然我们夺回了Medivh之书，但Ner' zhul已经学会了那上面的咒语。在Draenor血红色的天空中，巨大的时空通道已经出现。山崩地裂，狂风大作，灾难就要降临到Azeroth了，尽快毁掉黑暗之门，一定要快！

任务：毁掉黑暗之门；Khadgar必须活着（因为只有他能够毁掉黑暗之门）。

提示：上方和右方的部队尽快在中间会合，保护Khadgar完成任务。

●尾声：随着火焰渐渐地熄灭，黑暗之门化为了灰烬。收拾好武器，搀扶起受伤的战友，英雄们终于可以回到他们思念已久的家园——Azeroth大陆了。至于你，Khadgar希望你能够和他去继续与Ner' zhul的战斗！

Draenor世界诡异的景象、更丰富的音效、更动听的音乐、十位有名有姓英雄，这一切的一切都使得《魔兽争霸Ⅱ——黑暗之门》出人意料地好，玩起来更加过瘾，它已经超额完成了人们对"资料片"的要求。在任何方面都超过了它的前作《黑暗之潮》。当然，还有更加曲折的剧情以及更富挑战性的全新的二十四关。是近期一款不容错过的好游戏。

有些朋友在安装完了《黑暗之门》后，在玩的时候，会出现游戏无法找到光盘的现象，给人一种"盘坏了"的感觉。其实只要把WAR2子目录中的文件WAR2. INI中的光驱盘符按照自己的实际情况改好就行了。

现在市面上流行的《魔兽争霸Ⅱ》的资料片还有以下这两种：

《W! ZONE》：增加五十幅对战地图，是连线对战爱好者们的至爱。

《MORE WAR》：增加一百零二个任务，其中有一些任务很有趣，魔兽迷们不该错过。



●导游/阿魔

《PC GAME 风景线》已开游一年多了，深受许多朋友的厚爱与支持，而其中尤为可贵的是一些中肯的批评与切实的建议。如希望增加国产游戏(特别是祖国大陆)的报导，我何尝不希望国产游戏能加快步伐啊！然而国产游戏不可能在一夜之间多起来，96年只是一个起步，我相信97年必有更快的发展，因为目前又有许多公司、小组及个人加入到游戏制作的行列中来。

血狮

这是一部由北京尚洋公司开发制作的C&C式的互动即时战斗游戏，画面采用640×480 256色的高解析模式、立体音效、光碟版，预计明年1月上市。

《血狮》又名《保卫中国》，游戏讲的是公元2010年，某些别有用心的国家为阻止中国的强大，悍然发动了对中国的侵略，“中华民族到了最危险的时刻……起来！起来！我们万众一心冒着敌人的炮火前进。”

尚洋公司的李健先生在谈起这部游戏的企划时，表达了对未来国际局势的忧患意识，落后就意味着挨打，就意谓着别人要开除你的球籍，中国的出路只有——强大！真希望这样的游戏能多起来。

人在江湖

由北京鼎点工作室开发的新武侠RPG《人在江湖》正在紧锣密鼓的制作之中，据鼎点工作室的卢源先生介绍，《人在江湖》采用开放式情节，虽设定了一个总的背景及各类突发事件，但没有设定主角的常规游戏过程及终极目的，如不学武功而终老乡野，或效力官场以求功名，也可开设镖局走南闯北，或是仗剑独行纵横江湖……游戏增设了许多新的人物属性，以及智能化的特殊角色，而绝不用迷宫与敌人来消磨时间。有关进一步的情报我将在以后几期向大家报导。

剑侠情缘

就在本文即将发稿之时，我收到了卫易的一封长信，谈到了金山公司将推出的一部武侠RPG《剑侠情缘》。这又是一部无迷宫甚至可不练功的新RPG。由于游戏的完成度还是个未知数，所以一些具体情节还无法报告给大家。

以上三部游戏中竟有二部武侠RPG，再看一看台湾的游戏，我忽然觉得武侠RPG是不是太多了，难道我们不能制作出一些前所未有的题材的新游戏吗？最近我又走访了一次逆火工作室，他们正在招兵买马，徐创说正在作几个新游戏，由于有些事情属“逆火绝密”所以我无权多说了，至于《天惑》已到了最后“收关”阶段，而且音乐由北京魔岩文化制作。“摇滚加射击”这是一部真正体贴玩家的作品。

●导游/捷足

金庸群侠传

这是一款我这个金庸迷期待已久的游戏。这次我终于可以了却仗剑驰骋江湖的夙愿，体会所谓“银鞍照白马，飒沓如流星。十步杀一人，千里不留行”的快意，以及“纵死侠骨香，不惭世上英”的豪情，这种“侠义情结”再加上金庸“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”十四部小说中熟悉的人物、故事带来的亲切感，深深吸引了我。虽然也是RPG游戏，情节却不是单线流程式的，而是多路线的自由模式，不会因为



找不到某个关键物品或者没有和某个特定人物对话致使游戏“卡壳”，你可以在彼此关联又自成体系的十多个情节中自由进出，这大大增加了游戏的自由度和游走江湖的真实感。在交互式的选择中还可以和张无忌、令狐冲、郭靖等你喜爱的武侠小说人物结为同伴共同闯荡江湖，至于游戏中的出场人物则据说达近百个。再加上包括各种武功秘芨在内的近二百种道具，形形色色的奇招怪势，虚虚实实的武林传说，使它成为一款颇为耐玩的游戏。从冰天雪地的极北之地到风景秀丽的水乡江南、再到荒无人烟的大漠戈壁，乃至茫茫海上数个居住着武林异人的海外孤岛，有上千个屏幕大小的场景地图为主角游侠天下提供了足够的舞台，在RPG游戏中堪称前所未



有。所有这些足以使我忍受了它不很便捷的操作和偶尔因读盘而带来的停顿，因为毕竟一款好游戏关键还在于它的内容，对RPG游戏来说更是如此。

美中不足的是初次接触，未免有点失望，特别是游戏刚开始时"软体娃娃"冗长的介绍，让人觉得特别别扭。游戏人物动作略嫌生硬。最令我不满的是做为主角的"我"在游戏中的一副尊容实在不太招人待见。但是等真正玩起来很快就难以罢手了。看来十全十美的游戏太难得了。

●导游：罗曜

VIRGIN专线

VIRGIN不愧是大公司，佳作迭出。介绍它们的游戏总是让我很为难，因为杂志篇幅有限，不得不舍弃另外一些其实也很不错的作品。好，不多说了，马上开始我们这次的旅程吧。

黑暗之心(Heart of darkness)

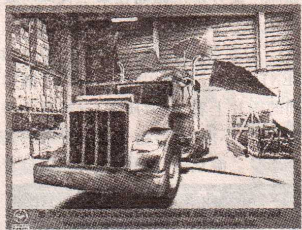
在漆黑的深夜里，多么可怕的事情都会发生。残忍的夜之黑魔肆虐人



间，你，Andy(可不是刘德华)，毅然挺身而出与之战斗(似乎又是"勇者斗恶龙"式的老一套剧情)。穿越七个梦幻世界，等待着你的是曲折的迷宫、凶残的魔鬼和刁难人的难题，小心些，也许一不留神你就会死无葬身之地。毫无瑕疵的画面，达到了一个令人震惊的水平。全部音乐由才华横溢的Bruce Broughton完成，他曾有过《第34大街》、《墓碑》及《拯救爱尔兰》等优秀的作品。《黑暗之心》将在PC、MAC、世嘉土星和索尼PS上四版同出，著名游戏杂志《Computer Games Strategy Plus》评价为"如果不是亲眼见到，我简直无法相信它会有这么好"。看看游戏画面吧，帅呆了！的确值得期待。

死亡地带(Hardline)

若干年以后，整个世界都处在邪教"The Sect"的残酷统治之下，人民生活于水深火热之中，苦难重重。我们



没有选择，只能以暴治暴。拯救50亿人的重任就落在你的肩上了，不过你得先装备好你的武器。试过用思想去杀死敌人么？这将是一件十分有趣的事情。共8关（每关有至少25个场景），12种武器，超过2小时的过场电影……总之，这又是一个华丽的动作冒险游戏。CRYO小组制作的《沙丘魔堡》、《异形计划》、《龙剑客》已成为当之无愧的经典，希望这次他们的《Hardline》能再次创造经典。

黎明之河(Rivers Of Dawn)

VIRGIN的年度大作。相传，魔水晶可以保持人世间善与恶的平衡，在一次远古的战争中，魔水晶碎成了五块。为了拯救王国和你自己，身为王子的你必须深入黎明王国，收集齐这五块碎片。在一个由3D场景和电影构

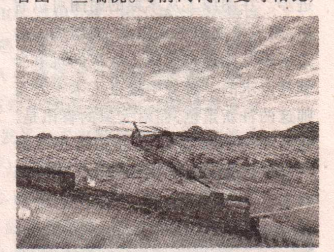


成的世界中，穿梭于森林、村庄、地牢之间，你面对着众多可怕的敌人：疯狂的男巫、被绑架的科学家、还有危险的雇佣兵。在这个由著名游戏开发者Pepe Moreno刻意营造的奇幻世界中危机四伏，你的每一次移动都有可能是一个错误，你说的每一句话都有可能是最后一句。《黎明之河》使用了VIRGIN开发的革命性的交谈引擎，敌人对于你所说的不同的话会有不同的反应，这一点在现有的所有游戏中是独一无二的。能够与十二世纪的人交谈，一定是一件很有趣的事情。并且，它还是VIRGIN的第一个融合了RPG元素的实时冒险游戏。对此，VIRGIN的销售与市场部高级主管Rand Bleimeister说："《黎明之河》是如此成功地将冒险游戏与角色扮演游戏结合在一起，我们预计它将是今年最具吸引力的游戏之一。"

●导游/游骑兵

超级科曼奇Ⅲ

NOVA LOGIC的《科曼奇Ⅲ》已经看出一些端倪。与前两代科曼奇相比，

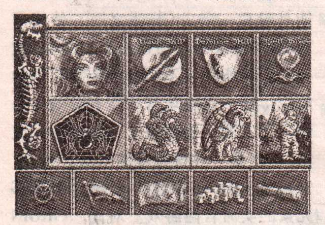


全新的Voxel SpaceⅡ三维地形图像系统所描绘的高解像度地形及物体将给熟悉《超级科曼奇》系列的玩家以极强的震撼。这种在可玩性与模拟真实度之间寻找平衡点的游戏在电脑游戏界已经越来越多，而在三代中多达8人的网络共玩、僚机指令的完善以及敌机人工智能的提高都让此类游戏的开山鼻祖再现风云。游戏最低要求16MB的486DX4/100加双速光驱，但要打开全部效果飞个痛快，高速的PENTIUM是必不可少的。至于运行的系统平台，目前预定支持DOS及WIN95，

面市期应该在1997年初。

魔法门英雄无敌Ⅱ

NEW WORLD COMPUTING最新的《魔法门英雄无敌Ⅱ胜利之战》应该算是最近值得期待的大作了。自从Lord Ironfist在Enroth大陆取得全面



胜利并驻扎下来之后，25年的平静生活转眼即逝。随着Ironfist的寿终正寝，他的两个皇子，Archibald与Roland不可免俗地展开了权力之争。王国的内战一触即发，诸位玩家则必须在二者之间选择一方并统领军队为神圣的领土而战。

在这个老套的故事之下，新一集的《魔法门英雄无敌》倒有不少惊人的进步。在图像上从本期的附图可以看出，画风未变但更加细致，而新加入的过场影片则是喜爱骑士故事的玩家所梦寐以求的。游戏中提供了术士及巫师这两种新角色，而对大家的喜讯是，您所率领的英雄可以如RPG中一样一直服役直至全部战役结束！而在拥有多达50种怪物、60种法术及70种



宝物的新大陆上，体现您无敌战略与战术的时刻就要到来。至于多人游戏模式则完全改变了一代中令人发指的“等死人”模式。这一回，在其他人操纵时您可以自己干些事儿了，多达6人的网络共玩不知又会让多少人的电话永远占线！另外，Internet游戏模式也从善如流地加入到系统中来，只是谁能提高一下国内的网速呢？这套游戏仅要求486/33及8MB内存，系统平台可以支持DOS/WIN95/MAC。

银河飞将私掠者Ⅱ

Origin Systems的《银河飞将私掠者Ⅱ黑暗降临》是由著名宇宙模拟飞行游戏《银河飞将》衍生出来的外传。在第一代时就以随意性极大的游戏进程而广受好评，因而在第二代即将发布之时，有关的消息早已被炒得火热。不幸的是其预订的系统要求为PENTIUM75/8MB内存，但从目前得到的图片上看，画面质量与《银河飞将Ⅳ》相差不多，希望这个系统要求只是个恶梦。游戏进行的方式仍然保持着



一代的传统，您既可以追踪剧情主线一路探索，也可以接受诸如巡航、运输、清剿等任务以赚取金钱升级自己的生命之源——星际战舰。整个游戏大约有100个任务，10种可供购买的舰只以及60种敌舰，这回可是一个人对抗整个银河系了。

这个游戏最值得关注的大概就是新加入的互动式电影部分，因为其中的演员都是来自欧洲的陌生面孔，这大概会给看够了“行天者”面孔的玩家们以不同的感受。然而在64K色模式下的影片仍采用如百页窗般的交错显示模式，我真的对此感到厌倦不已。幸好还有全屏256色SVGA模式。



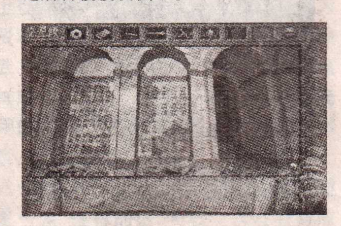
红色警报

WESTWOOD的网络主页倒计时又向后拨了10天，据称红色警报会在感恩节前上市。而在上次倒计时的最后一两天里，该站点贴出了大量游戏图片，引得世界各地的C&C迷闻风而动，其表现之一就是WESTWOOD的FTP站都无法匿名登录了（用户数爆满）。如果您也急欲先睹为快，那么看看本期的专题彩版吧。

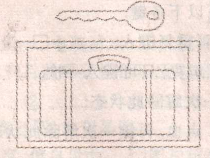
●导游/徐冉

《秦皇陵》

《秦皇陵》是由西基电脑动画公司与光谱公司合作的一部中文冒险游戏，游戏是以第一人称来进行的，游戏背景设定在三十年代，玩者扮演一个留学英国的青年考古学家，应邀回国协助秦始皇陵墓的考古调查，当玩者破解了一连串的机关之后，将会发现秦皇陵内部以往无人达到的地点，也将逐步揭开当年秦始皇建造这么大规模陵墓的秘密，最重要的是，秦始皇寻找长生不老之药究竟有没有收获？当玩者破解其中的秘密之后，将会前往另一个未知的世界继续这次冒险。这也是本游戏的重点所在：至于会有什么样的奇遇，就留待读者们进入游戏之后再慢慢发掘了。



本游戏共有十个大小场景，完全是以3D技术来建造，“西基”美术人员动用了高速电脑绘图工作站，建构运算出数千张的场景图；而数十段的过场动画，也是西基的资深动画指导林伟正亲自出马制作，以目前完成的数段动画来看，确实相当精彩。由于图形量十分的庞大，本游戏将只发行光盘版，很快就会与玩家谋面了。




秘技档案

众望所归之下，PC 密技档案终于脱胎换骨了！从此这个栏目将伴随各位电脑玩家走下去，在带给您越来越多的“最高机密”的同时也可能让您的……嗯，游戏技巧锐减，当然，这就看您的了。毕竟在这个电脑游戏如潮水般涌来的时代里，要想将所有的游戏玩儿完是需要一些“手段”的。

我们已经尽力确保这些密技的准确性。然而如您所知，不同版本的游戏可能仍会有大相径庭的结果。所以在测试这些秘技的过程中发现有什么错误、遗漏，欢迎写信或打电话告诉我们（Tel：010-64064625-3），同时亦请各位不吝提供自己发现的秘技。凡热心支持本栏目者除稿酬外还将获赠当期专辑软盘一套。（兔子要吃窝边草?!）

——PC 兔子

无悔的十字军战士：义无反顾
Crusader: No Regret

《无悔的十字军战士：铁血无情》的续作，也是 Origin System 的年度奉献。如果没有这些秘技，这个更酷更难也更不容错过的游戏恐怕不会让您睡上好觉，不过，有了秘技之后可能更要彻夜难眠了吧！感谢 Satan Chen 提供的精彩秘技④& ⑤。

①欺骗模式

游戏过程中依次键入 LOOSECANNON16 开启欺骗模式（所有指令第一次键入会开启相应状态，再键入一次则关闭相应的状态）：

F10	获得所有精良武器、弹药及物品；
CTRL－F10	刀枪不入之无敌状态；
H	黑客搬移。方法是按住 SHIFT 键然后用鼠标单击拖拽任何物品；
F	显示物体框架；
CTRL－V	显示内存状态、版本号及其它资料；
F7	显示各种栅格。
ALT－F7	显示各种栅格。
CTRL－F7	显示各种栅格。

②命令行参数

－warp X	跳到第 X 关，X 为 1－?数字；
－skill X	设置技术等级 X，为 1－4 数字；
－asylum	显示“Enabling ENHANCED mode(Not!)”的信息(有何用?)；
－demo	循环播放片头影片；
－debug	开启除错模式(实际功能如何?)；
－vesatest	也许是用于显示接口测试，但实际作用不明。

③补充弹药

只需将武器掷于地上再拾起，弹药即自行得到补充。

④“义无反顾”试炼场

键入第一代游戏的欺骗模式开启指令 JASSICA16，一行文字提示密技代码已改，接着您将被传送到一个封闭的广场，八个强力机器人围过来疯狂扫射。即使您键入正确的欺骗模式开启指令并进入无敌状态，但在消灭所有机器人后自己也会自爆身亡！

⑤欢乐圣诞

如果您在使用这套游戏的时候，PC 的系统日期为 12.24 至 12.31 之间的任何一天，在进入游戏并开启欺骗模式后系统就会提示“Merry Christmas, CHEATER”，此时背景音乐变为那首耳熟能详的圣诞歌曲“铃儿响叮铛”，在这么欢快的曲调里大开杀戒，感觉真的很不一样哟！

若要恢复正常的背景音乐，键入 CTRL－M。

终极战场
Z

任意选关法

以 PCTOOLS 之类的编辑器打开 OPTIONS. CFG，将其前 32 个字节改为如下数据，启动游戏后在主菜单中选 Replay Level 项，则从屏幕右边总计 20 关的列表中任意选关了！

32 01 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 01 01
01 01 01 01 01 01 01 01

猎鹰行动
Seek & Destroy

①在选择 NEW GAME 或 RESUME 后迅速同时按下键盘左下角的 SHIFT＋CTRL＋ALT 并持续按住，随即一任务

选择菜单将出现。

②在章节选择菜单中键入 GIMME 便可选择任意章节。

③在出售武器等物品的商店中键入 CAPO，所有物品将变为免费!

④游戏中同时按下以下各键:

AMO　获得大量弹药,可重复键入;

MEGA　获得顶级飞机/坦克,只可键入一次;

LIFE　随时加血,再键一次解除此状态;

DETH　所有敌人仅存 1 点血,再键一次解除此状态。

极速狂飙 Screamer

第十期 P25 的密技有几点修正:

MONTY　障碍设置一;

JOINT　障碍设置二;

ABURN　与其它子弹车竞速。

在任何菜单下键入以上字符即可开启相应状态，有个声音会说:"Wanna play dirty? Then let's play dirty!"。请事先备份 CHOICE. DAT 文件，以后需要恢复正常时拷回便可。

拓荒者 Ⅱ The Settlers Ⅱ

①欺骗模式

游戏进行中键入 THUNDER(不要管 N 键激活的窗口,直接往下键入)即可开启欺骗模式:

ALT－F7　显示全部地图;

ALT－1 至 6　调整游戏速度。

②任意选关

以任何文本编辑器打开 SAVE 目录下的 MISSION. DAT 文件，删除其中全部内容后键入 1111111111(10 个数字 1)并存档,重新开始游戏后在 Campain 选项中即可选择所有任务。

绝地大反攻 Ⅱ Rebel Assault Ⅱ

虽然本刊以前也刊登过有关的一些秘技，但以下详尽的内容却更值得看看。在游戏过程中按下 ALT＋V 出现口令输入提示，此时键入 LETGO 进入 Force 模式，其后可在游戏过程中使用以下秘技:

＋　消除损坏

－　增加损坏

ALT＋E 获得额外生命

ALT＋L 获得无限生命

在上述 Force 模式激活后，继续在游戏过程中按 ALT＋V，键入 ISNOTRY 进入 Yoda 模式，其后除上述秘技外还可使用:

ESC　跳到下一场景

ALT＋J 选关

ALT＋P 自动演示

ALT＋M 过程影片演示

在上述 Yoda 模式激活后，继续在游戏过程中按 ALT＋V，键入 JOINME 进入 Dark 模式，其后除上述秘技外还可使用:

ALT＋S　超级飞行员(已通过所有关卡)

ALT＋D　进入除错模式

ALT＋C　截取游戏图片

烈火战机 Fire Fight

游戏过程中同时按下 C、W 及数字小键盘上的＋，然后按 F12 会出现一欺骗模式菜单。

烈火战车 Ⅱ MegaRace 2

在游戏启动时有一些参数可以带来奇特的效果:

SPEED　使您的跑车速度更快;

MONEY　重新启动游戏后会发现得到 99999 的金钱;

MAP　获得整个跑道的地图;

CHEAT　也许是用来激活欺骗模式但并不必要;

DEBUG　赛车过程中键入 O 进入除错模式，键入 I 恢复正常;

TESTPRIZE　奖励屏幕测试(重启动电脑结束之);

TESTLANCE　功能不明;

NOLANCE　停止上述功能;

GAME　跳过片头影片。

比如在启动时键入:

MEGARACE SPEED MONEY MAP

这样即可获得快速跑车,大量金钱及跑道的地图。

秘技档案



读者问卷调查表



新年特别版

当您拿到本期杂志时,明年的扩版工作正进入具体运作阶段。我们特编制了这份有奖读者问卷调查表,诚挚地向您——本刊的每一位读者——征询意见,以便我们把这些意见及时汇总来调整内容,力争使本刊在明年有一个新的飞跃。

说明:

请填写调查表各项并在1997年1月20日前(以邮戳为准)寄到本刊编辑部,信封注明“调查”,调查表可复印。参加问卷调查的朋友将有机会获得以下奖项:

一等奖 10名 精品游戏一套,游戏台历一套;

二等奖 20名 视频播放器软件一套,游戏台历一套;

纪念奖 100名 游戏台历一套。

同时您还可以参加“电玩点将榜”的抽奖,具体规定见“排行榜”的说明。

一、请您按5分制为本期下列专栏打分:

	①②③④⑤
(1)海外传真	□□□□□
(2)新闻频道	□□□□□
(3)四海传讯	□□□□□
(4)电脑文化	□□□□□
(5)玩家论坛	□□□□□
(6)阶梯教室	□□□□□
(7)PC工具箱	□□□□□
(8)Internet港口	□□□□□
(9)百科博览	□□□□□
(10)电脑玩家	□□□□□
(11)PC GAME风景线	□□□□□
(12)秘技档案	□□□□□
(13)排行榜	□□□□□
(14)游戏研究	□□□□□
(15)世嘉专列	□□□□□
(16)超任航线	□□□□□
(17)次世代浪潮	□□□□□
(18)新作短波	□□□□□
(19)难症会诊	□□□□□
(20)编读往来	□□□□□
	①②③④⑤

二、本刊明年将扩版,您认为应扩充上述哪些栏目?

①_____ ②_____ ③_____ □没有

三、您认为扩充内容的重点应该放在:

□电脑知识 □电脑游戏 □电视游戏 □均衡平分

四、您认为本刊目前哪些栏目不适应刊物定位,应该取消:

①_____ ②_____ ③_____ □没有

五、您购买(或订阅)本刊是因为:

□内容丰富,信息量大 □图片精美

□实用性强 □反映读者心声

□文章选题独具一格 □其它(可另文说明)

六、除本刊之外,您通常还读哪些游戏杂志,为什么?(可另文详述)

①_____ ②_____ ③_____ □没有

七、如果您拥有电脑,其配置是:

CPU_____ 内存_____ 硬盘_____

光驱_____ 声卡_____ 其它_____ □没有

八、如果您拥有游戏机,它们是:

□FC □MD □SFC □PS □SS □GB □没有

九、请您填写“电玩点将榜”选票(说明见“排行榜”):

经典式:_____ 进行式:_____

十、您的个人资料:

姓名_____ 年龄_____ 性别_____

学历_____ 职业_____ 邮编_____

地址_____

第十期问卷调查 热心读者名单

纷纷扬扬的信笺如雪花般飘来,感谢这么多读者朋友的诚挚建议,而在这里的十名读者正是其中的“发烧友”,让我们祝贺他们!这期的热心读者可以获赠97年全年的《家用电脑与游戏机》杂志。同时欢迎读者朋友继续把您的意见和建议告诉我们。

赵　鹏　河南省交通学校南院路961班

潘　力　上海市清真路99弄1号501室

郭小佳　黑龙江省佳木斯市工学院24号信箱

傅展鹏　广东省佛山市永安路安宁街42号3座202房

徐　绾　南京市通信工程学院103信箱

王海军　辽宁大连沙河口区李家村一建8号楼373

李湘陵　湖南株州南区五三工厂党委办

杨汉清　湖南省津市市盐业公司

陆森泉　上海市普陀区安远路230弄30号401

赵　冰　江苏镇江江苏理工大学3区14幢502室

电玩点将榜

以评介电脑游戏流行趋势为主旨的"电玩点将榜"在10月30日的《北京青年报》"电脑时代"首次露面，今天在我们的杂志上可谓蹒跚来迟。各位关心这份排行榜的读者朋友请见谅。

将榜的产生过程是这样的：读者票选统计拥有50%的加权值，国内几大软件销售渠道的销售纪录拥有40%的加权值，而我们则不自量力地调配着10%的加权值。在将这些数据处理之后就得到了您眼前的电玩点将榜。

凡是投票参加点将榜统计工作的读者，将在每周获得一次抽签中奖的机会。获奖者将免费获赠从当月起一年份的《家用电脑与游戏机》杂志及其它礼品。如果您有幸多次获奖，那么赠阅的杂志将向后累计追加12期。11月的获奖读者是：

刘 朋 北京7205信箱21#

苏志鹏 中国人民警官大学6系95级事防班

吴洪亮 北京市崇文区瓷器口大街21号

参加"读者票选"统计的您，只要寄出一张明信片或一封信到：100009 北京旧鼓楼大街西绦胡同甲13号《家用电脑与游戏机》编辑部"电玩点将榜"栏目，在明信片上或信封背面写上：

经典式：您认为不玩就是虚度一辈子电玩生涯的游戏

进行式：您在写这张选票的同时显示在您PC上的游戏

注明中英文游戏名称然后把它们投进邮箱，这样您就参与到这个大家的点将榜的工作中来了。

如果您可以使用Internet，您也可以通过E-mail向编辑部的电子信箱发送选票，而且您还可以在www.bol.co.cn的主页上查阅每周的联机点将榜。

在《北京青年报》每周三的电脑版中会定期公布截止至上周六的每周点将榜，而每个月的第一个星期四则会另行公布上一个月的综合点将榜。同时在每月的《家用电脑与游戏机》杂志上会登出一个月中各期的电玩点将榜。

10.27 - 11.03

1. 终极动员令	Command & Conquer	Westwood
* 2. 仙剑奇侠传		大宇
* 3. 足球'96	FIFA'96	电子艺界
4. 魔兽争霸Ⅱ	Warcraft ⅡTides of Darkness	Blzzard
* 5. 黎明之砧		智冠/NWC
6. 雷霆终结者	Quake	ID software
7. 毁灭公爵	Duke3D	3D Realms
* 8. 魔法门之英雄无敌	Heroes of M & M	智冠/NWC
* 9. 无悔的十字军战士	Crusader: No Remorse	电子艺界
*10. 傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	电子艺界

11.03 - 11.09

1. 终极动员令	Command & Conquer	Westwood
* 2. 仙剑奇侠传		大宇
3. 魔兽争霸Ⅱ	Warcraft Ⅱ Tides of Darkness	Blzzard
* 4. 黎明之砧	Anvil of dawn	智冠/NWC
* 5. 魔法门之英雄无敌	Heroes of M & M	智冠/NWC
* 6. 傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	电子艺界
7. 雷霆终结者	Quake	ID Software
8. 毁灭公爵	Duke3D	3D Realms
* 9. 刘伯温传奇		智冠
*10. 三国演义Ⅱ		智冠

11.10 - 11.16

* 1. 仙剑奇侠传		大宇
2. 终极动员令	Command & Conquer	Westwood
* 3. 傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	电子艺界
* 4. 三国演义Ⅱ		智冠
* 5. 黎明之砧	Anvil of Dawn	智冠/NWC
6. 足球'96	FIFA'96	电子艺界
* 7. 魔法门之英雄无敌	Heroes of M & M	智冠/NWC
8. 魔兽争霸Ⅱ	Warcraft ⅡTides of Darkness	Blzzard
9. 毁灭公爵	Duke3D	3D Realms
*10. 无悔的十字军战士	Crusader: No Remorse	电子艺界

11.17 - 11.23

* 1. 仙剑奇侠传		大宇
2. 终极动员令	Command & Conquer	Westwood
3. 魔兽争霸Ⅱ	Warcraft ⅡTides of Darkness	Blzzard
* 4. 魔法门之英雄无敌	Heroes of M & M	智冠/NWC
* 5. 足球'96	FIFA'96	电子艺界
* 6. 三国演义Ⅱ		智冠
* 7. 傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	电子艺界
* 8. 无悔的十字军战士	Crusader: No Remorse	电子艺界
* 9. 黎明之砧	Anvil of Dawn	智冠
*10. 刘伯温传奇		智冠

综合点将榜

* 1. 仙剑奇侠传		9.4
1. 终极动员令	Command & Conquer	9.4
* 3. 足球'96	FIFA'96	9.0
* 4. 魔法门之英雄无敌	Heroes of Might and Magic	8.8
* 4. 傲气雄鹰(黄金版)	NAVY Fighter Gold	8.8
* 4. 无悔的十字军战士	Crusader: No Remorse	8.8
7. 魔兽争霸Ⅱ	Warcraft ⅡTides of Darkness	8.6
* 8. 三国演义Ⅱ		8.4
8. 毁灭公爵	Duke3D	8.4
*10. 黎明之砧	Anvil of Dawn	8.0

注：*表示国内已有正式代理

移民计划









这是一个结合策略与战略的即时游戏。您将带领地球上第一批移民者，前往遥远的外太空，建立起您的移民城市。除了要妥善规划城市的各项建设，更要生产各种资源，供应民生所需，以提升人口数目，增进城市税收；此外，还有研发科技、人才教育、谍报活动、星际贸易……等各种策略随您运用，以建立您心目中理想的未来都市！

然而更重要的是，您的敌人正在虎视眈眈觊觎您辛苦建造的城市！您要利用有限的经费整军备战，来对抗凶猛强悍的敌人。这是一场续绝存亡的生死对决，现在，一切即将由您掌控！

11月中旬上市！



光谱博硕电子科技（北京）有限公司

电话：(010) 62640709 62647685

诚征经销商


OPTIONS
SAM SITE
SUBMARINE
AIRFIELD
TRANSPORT
TECH CENTER
IRON CURTAIN
COMMAND & CONQUER
RED ALERT
红色警报
11月24日已发布



超级科曼奇 III
PC
GAME
魔法门英雄无敌II
11月19日已发布

次时代

首先感谢各位玩友的支持和关心，现次世代游戏发展公司的商标及店标最后公布(图案左下)，并且申明次世代商标已经注册，受法律保护，若发现有侵权行为将追究其法律责任。

英文 N. C(NEXT. CENTURY)

商标含义为——"次时代"将如闪电般划破下一世纪。

此次商标设计者为：

陈宝常(成都市无缝钢管厂设研所)

本公司对获奖者发专函通知，并凭身份证领取奖金。

业务介绍：批发兼零售土星(JVC、日立、世嘉)、SONY、超级任天堂 64 位机、美版、日版、博 士 7、机皇、GG、GB 以及与各主机对应的各款软件、配件。并且承接土星、PS 的改机业务(直玩型)。

最新消息：本公司已到一批最新的土星与 PS 机的精品节目如：魂之利刃、D 之食卓外传、电脑战机、敦煌传奇、第四次机器人大战、恶魔城等。

特色产品：次世代机 VR 视觉系统，立体感强、音响效果佳、NEC 综合机(游戏、VCD、LD)、土星、SONY 的原装激光头。

石门一路 30－32 号(总店) 邮编：200041
电话/传真：021－63273835
交通：71、48、104、41、128 营业时间：9:00－21:00

乳山路 77 号(浦东店)58782513
交通：隧道三、四、五线，
81、82、83、84
营业时间：8:30－18:00

定西路 1269 号(长宁店)
62132872
交通：71、96、20、51
特色、机种、软件以旧换新
营业时间：9:00－20:00

海宁路 608 号(虹口店)
1303129584
交通：13、66
营业时间：9:00－21:00

愚园路 501 号
(静安店) 1303195426
交通：20、21、76
业时间：9:00－18:00

次世代

上海次世代游戏发展公司

11月日本游戏排行榜

文/吴波

排名	游戏	销量	状态	机种	厂商	类型	发售日
1	女神异闻录	320752	NEW	PS	ATLUS	RPG	9月20日
2	樱花大战	274089	NEW	SS	SEGA	AVG+SLG	9月27日
3	机动战士钢达外传Ⅰ蓝色战栗	192901	NEW	SS	BANDAI	STG	9月20日
4	WAVERACE 64	105817	NEW	N64	NINTENDO	SPT	9月27日
5	街霸ZERO2	85451	↓	SS	CAPCOM	ACT	9月14日
6	超能力大战	72706	NEW	PS	TAITO	ACT	10月4日
7	口袋魔鬼	71879	↓	GB	NINTENDO	RPG	2月27日
8	心跳回忆对战球	71863	NEW	PS	KONAMI	ETC	9月27日
9	三国Ⅴ	66749	NEW	SS	KOEI	SLG	9月27日
10	心跳回忆对战球	65364	NEW	SS	KONAMI	ETC	9月27日

电子游戏向何处去

文/孟凡彬

电子游戏发展到今天，应该有所突破，这恐怕不是我一个人的感慨。所谓突破，当然不是指小打小闹的"改良"，诸如在 SLG 模式系统中增加或删除某项指令；在 RPG 中加大迷宫难度；以及在格斗游戏中加入"搓招"等，所有这些，都很难称得上是真正意义的突破。事实上，我们已经愈来愈感到大部分电子游戏的相似雷同乃至千篇一律。通常情况是我们购得一款新游戏后，那种跃跃欲试的冲动很难延续三十分钟，接下来便只剩下"既然掏钱总要玩下去"的后悔与无奈。

我不知道上述体会是否具有普遍性，但至少我是感受到了。

说来奇怪，至今我难以忘记第一次看见"雅达利"游戏机时的惊喜。那是在一个朋友家里，机器正在运行一款其实是非常简单的飞行器加射击游戏，有点儿类似于《小蜜蜂》。可是我却被那颇有"现代化"味道的玩意儿，与其说是吸引住，不如说是"震"住了。一个摇杆(很古老的那种)竟能自如地控制电视机里的图像，不可思议！后来我千方百计买了一台，记得当时最爱玩儿的是《波斯湾战争》，驾驶着一驾不大的飞机在忽宽忽窄的画面上飞行。用今天的眼光看，那实在不能算一款优秀的游戏。现在回想起来，那时之所以被吸引，完全是由于电子游戏这一新的娱乐形式本身，而不是诸如画面、情节、内容等因素。事实上当时人们对电子游戏还缺乏了解，更不可能对它提出过高要求，这就有点儿象电影刚产生时，观众不可能一下子对电影有过高要求一样(那时的电影是无声的)。总而言之，早期电子游戏之所以吸引人，主要在于它的娱乐形式，而不在于游戏内容。

此后，任天堂"红白机"的出现，在全世界，确是引起了不小的轰动。大概是在北京王府井百货大楼，笔者第一次见到了这个日后叱咤游戏机领域近十年的机器。两年后我买了"任天堂"，并买了第一盘"任天堂"游戏卡（不好意思)，是《街头小子》。画面比"雅达利"有所改善，但内容并未丰富多少，很快便腻了。第二盘是《魂斗罗》。应该说，这次我体会到了某种"质"的变化，首先是它有点情节了，尽管这时的情节还都用文字交待；其次是游戏难度大大提高。而且以当时眼光看，画面之精美令人陶醉！人物造型，特别是关底敌方头目的造型加大！生动了不知多少倍。这一时期的游戏以动作类为主，如《双截龙》、《忍者龙剑传》、《冒险岛》、《马里奥兄弟》等，内容上比"雅达利"有所增强，但线索单一，它似乎更侧重于游戏者控制手柄的过程，内容上本应有的丰富多采的吸引力让位于机械的手柄操练。但可喜的是，这时的游戏引入了"关"的概念，在形式上它起到了吊人胃口的作用。用文学来比，它有点儿"章回小说"的味道了。我以为，"关"的出现是电子游戏向文学靠拢所迈出的第一步，只是还相当的"通俗"。《三国志》、《勇者斗恶龙》的推出，应该说在电子游戏史上是具有划时代意义的，它提高了电子游戏的文学品位，把游戏者从对"动作"、"打斗"的感官刺激引导到对游戏内容、情节的关注上来，人们似乎不再苛求画面，"耐玩"成了真正玩家的第一选择。

此后，16 位机的出现为 SLG、RPG 类型游戏提供了施展才华的"容量"，画面可以做得更好，但这仍然不是主要的，制作者们毫不吝啬地把"容量"分配给了"情节"。我们用同样是 24M 的《梦幻之星 4》和《幽游白书》比较，后者虽然火爆，但在内容、情节以及故事的完整性上却无法与前者相比(笔者无意贬低动作游戏，仅就容量分配而言)。毫无疑问，SLG、RPG 游戏的制作水准在逐步提高，例如脍炙人口的《大航海时代》、《光明与黑暗》系列，都曾使笔者废寝忘食。但同时我们也发现，这两种游戏赢得青睐的"卖点"正在逐渐变成令人厌倦的缺憾。一个熟悉 RPG 和 SLG 的玩家，今天已经很难找回当年"踩地雷"、"走迷宫"以及不厌其烦地"运筹帷幄，决胜千里"的快感。RPG、SLG 的致命弱点日益暴露出来，那就是，游戏系统本身的重复性和没完没了地重复这种"重复性"。需知，重复乃艺术之大忌，除非我们不想使电子游戏成为一门艺术。

遗憾的是，上述问题并未由 32 位机和 PC 机解决。看来 RPG、SLG 的毛病并非受制于机器性能和容量，原因似乎出在游戏制作者那里，他们过于看重电子游戏科技性的一面，而忽略了艺术性的一面。每当一个新机种出现之前，人们都可以从各类媒体上看到诸如"速度怎么快"、"画面怎么美"的"升级"许诺，而唯独看不到相应软件在内容上有否"转职"的声明，或许他们本来就没有意识到，电子游戏应该有本质的变化了！

让笔者欣慰的是，在玩过《仙剑奇侠传》后，我看到了电子游戏柳暗花明的希望。它已经相当文学化了，文学诸因素在《仙》中有充分体现。它有一个非常动人的故事；有着性格迥异的人物，传统的、理想化了的赵灵儿和颇富现代气息的林月如都具有很强的典型性；而且人物性格塑造是通过细节刻划来完成的，例如"比武招亲"后林家强留李逍遥入赘，此时赵灵儿的心态按常理揣测应该是又嫉妒又委屈的，然而，赵却对李说：你留下，我一个去也可以！这太传统、太理想，也太"先人后己"了！换一位当代"母老虎"你试试？林月如刺李逍遥的一剑也颇耐人寻味，从后来的情节发展看，林对李并不反感，只是贵族小姐的矜持、傲慢使她无法忍受李逍遥的"恶作剧"。笔者之所以在此用不短的篇幅分析《仙》中的人物细节刻划，是因为电子游戏中太少

"费厄泼赖"——游戏精神的反思

文/冬石

前些日子，我在电话里向一位朋友不无炫耀地透露说，自己拿到了C&C的1.22升级片。出乎意料地，他的反应却有些不以为然，因为这个升级片修正了以前各个版本中大家费尽心血才挖掘出来的几个"秘技"，现在，什么隔空造物或是免费造兵之类的必杀技就不能用了。我在几秒钟的迷惑之后也就随声附和了这种不满，可过后却越想越不是滋味，脑海中竟不时涌起了因鲁迅先生文章而知名的这个令人费解的词汇。

噢，如果把它的英文原语"fair play"——意即"公平竞赛"——写出来，大家也许就更明白了。说真的，因为鼠标太"钝"，自己对这些秘技始终是心有余而力不足，在秘技无缘一试的情况下就不得不老老实实遵从游戏规则，以至日夜苦战中几乎是出于无奈地总结出一套行之有效的战略战术，每每不无得意地回想，成就感居然莫名地膨胀了不少，相信许多人都会有类似的游戏经历吧。

最大的游戏乐趣往往来自掌握游戏规律的过程。以各位还能记起的自己完成的第一个游戏为例，如果我没猜错的话，这个游戏应该是你费尽心血去绘图、练功、对话以及无数次的存档调档所堆积起来的游戏里程碑了。也许就从这个游戏开始，你具备了把现实的你培养成适应刀山火海、远古未来的无数个代言人的能力。我还真切地记得自己最早在玩《创世纪 I》时，英文的笔记、坐标纸绘的地图以及那些人物、宝物的名称与列表，好家伙，硬是把自己累了个半死，然而它却留下了几个永恒的影响：对英文的需求与喜爱，以及不懈探索的原则。多年以后重玩这个游戏，用GAMETOOL找到个人资料存储位址一改，唉，两个小时就结束了游戏，可是乐趣全无，更别提什么成就感喽。

游戏的真正乐趣在很大程度上是游离于游戏本身的。有时候，游戏中就有一些莫名其妙的东西在吸引你，比如那种历经死地而后生的强者风范，或者是在战斗中与那些虚幻的队友分担危险互相照顾的温情。在《毁灭战士》的联机模式中，我最欣赏的也就是战友模式下共同浴血的一份责任感，这是调用IDDQD(《DOOM》无敌密码)无法体验的。如果不能脚踏实地地按游戏规则走，这至少会使你错过游戏中精心设计的一些妙处。

也许有人会说，嗨，游戏怎么玩是自己的事，您还是歇会儿吧!

没错，自己怎么玩是自己的事。不过我在担心，如果终有一天游戏变得不用"特殊手段"就无法过关的时候，各位还有谁会认为游戏该怎么玩是自己的事?事实上，就在你我所玩的游戏之中，迷宫、强敌、金钱等等人为的掣肘因素可谓屡见不鲜，这些已经在迫使大家四处搜寻秘技、动辄使用"整人专家"了。

分析个中缘由，游戏作者对于游戏因素的分析与均衡似乎越来越流于肤浅。我的第一感觉就是，现在的游戏大多不如从前的游戏耐玩了。为了延长游戏的可玩周期，偷懒的作者往往不是在挖掘游戏的本质内容上下功夫，相反却设置了三五步内必出一敌，路径地形繁复单调等等失败的游戏因子，而玩家在无奈之下(游戏时间毕竟有限)只有走上"改游戏"的不归路。

改过的游戏玩起来当然轻松，所以游戏玩家对于有关资料的需求也大大增加，这样一来就发生了链式反应。杂志报刊为迎和读者的需求而大肆刊登各类"秘技"，作为"值得改的游戏"似乎又成了一个游戏的知名度或成功与否的标志，于是游戏作者也不遗余力地在游戏中设计种种"值得"一改的刁难之处，高明的做法则是有意无意地设置CHEAT模式开关，更有甚者，不用秘技(这里是指在游戏进程中无法探索而知的内容)就会丧失某些情节!而对已经支付了游戏售价的用户来说是否不太合理?而藉此让大家广而告之的宣传目的也实在值得玩味。

游戏行为对玩者的现实行为有着不可忽视的影响。通过修改或是秘技所达成的不正当竞争手段，在多大程度上左右着各位待人处事的原则?这当然会因人而异，但有一点可以肯定，对于一个习惯于在游戏中倾向于超越规则的玩家，很难想象他在处理其它问题时会遵从公共规则。我想，被扭曲的游戏习惯可能会在潜移默化中将您不知不觉地改变，总有一天您会发现，唉，不改游戏居然玩不下去了?! 这时您会怀念那段真正有所收获的日子，心里会说，请公平竞赛。

——本栏责编：AWEI

这类文学手法(或许有，但细节不够典型)，我们只想一想动作游戏中人物性格是如何表现的——通过制造者的嘴说、或者应该叫做强加。那么上述两例便越发显得难能可贵了!《仙》中也有迷宫，但大部分"界面"友好，只有"镇妖塔"、"试炼洞"略嫌复杂，但是看得出，制作者已经意识到了这一点，于是加进"书中仙"、"女娲遗址"来调节气氛。然而即便如此，笔者仍旧在许多场合听到过对这两处的抱怨。但愿在不远的将来能有新的手法取代"迷宫"。这算题外话。

总之，《仙剑奇侠传》给人的启发是多方面的，其中最重要的是，它自觉或不自觉地调动了文学手段，我们甚至可以由此断言，迄今为止，电子游戏的发展过程实际就是不断吸收文学养分的过程，电子游戏若想更上一层楼，此为必经之路。



开启游戏设计之门——

游戏编程中的高效绘点算法

■文/黄明

记得那位因发现浮力奥妙兴奋之余赤身跑出浴室的大哲学家曾经说过:“给我一个支点,我就能转动地球。”如果这位大哲学家是个热爱游戏的程序员,他一定会这样说:“给我一个最有效的画点函数,我就能编出最美好的游戏!”

游戏中的画点函数是如此重要,“引无数程序员竞折腰”。从C语言的硬件接口函数到嵌入式汇编,从“纯”汇编语言到位运算...种种药方都由技艺高强的程序员们“喂”进了画点函数永不知足的“胃袋”。一种方法画一个点可能只比另一种慢0.0001秒,看起来微不足道;可是,即使对于游戏中最常见的模式(也是具有最简单线性存储结构的256色模式)——《仙剑奇侠传》、《钛战机》和《DOOM》的0x13模式来说,全屏幕也需320×200=64000个点,换句话说,这两种方法重绘屏幕就相差64000×0.0001=6.4秒,这样的差别对于15~30帧/秒重绘全屏的2D卷轴游戏和3D游戏而言,实在是太过分了。至于支持VESA标准的SVGA游戏,更是想都不用想。

那么,如何利用手头的开发工具(如Borland C\C++、Microsoft C\C++、Microsoft Visual C++等)开发出效率足够高的绘点函数呢?用某些“编游戏文章”介绍的BIOS调用?——别逗了,您见过张飞写言情诗吗?用某些“编游戏教材”推荐的Borland C\C++中的BGI图形接口函数?——除非您打算让银河帝国的TIE FIGHTER跑不过如今在大城市到处遭禁的助力车;用一些专业文章推荐的据说比BGI快那么一丁点儿的Microsoft C\C++的图形库函数?——乌龟可能比蜗牛快一些,不过和兔子还是没法儿比。唯一有效的绘点方法只有一条:操纵硬件,直接写视屏缓冲区!

“操纵硬件?!”不用说常吃“肯德基家乡鸡”——KFC的普通游戏编程爱好者,即使对吃惯了“微软炸鸡”——MFC(实际上是Microsoft Foundation Class——微软基础类库)的专业C++程序员来说,也是经常回避的问题。然而,我们在这里可以稍微简化一下,暂且不去研究那些涉及位平面、换页的VGA图形模式和VESA标准的SVGA模式。我们现在要处理的只是标准VGA模式下最最简单的一个实例:320点×200点×256色的0x13模式(还记得吗?世嘉五代的标准模式不过256点×224点×64色,已经在《超级街霸2》和《侍魂》上表现非凡;即使是超级任天堂,除了少量游戏的局部或全部采用512点×448点×256色外,一般游戏也是采用256点×224点×256色模式)。在0x13模式下,从内存地址A000:0000h到A000:FFFFh共65536或64K字节的VRAM(即视屏缓冲区)呈线形排列,每一个像素的色彩为一个字节,由于一个字节为八位,也被称为8位彩色。也就是说,0x13模式可在262144种颜色中同显2的8次方——256色(为简化问题,调色板问题此次暂不讨论)。在0x13模式下,我们可以将VRAM看成一个巨大的64KB一维数组,起始段地址(Segment)为0xA000,偏移量(Offset)为0x0000,结束段地址为0xA000,偏移量为0xF9FF(80x86体系从一开始就引入了段和偏移量的概念)。共计64000Byte,对应于全屏320×200=64000个像素——实际上并没有用满从0xA0000000~0xA000FFFF共65536个字节。数组的值代表像素的颜色(0~255号),数组下标值则和每一像素值一一对应。说白了就是如果我们将一0~255之间的数字写入0xA0000000~0xA000F9FF中的某一地址,则在该地址对应的屏幕上某一点就会“自动”显示出该数值代表的颜色,也就是说画了一个点!至于VGA如何得知VRAM中的信息并如何作出相应反馈,那不是今天需要阐述的问题,也许我们以后在涉及VGA图形特效(如速度赶上《银河飞将4》和《极品飞车》的VGA硬件卷轴)和SVGA模式时才会谈到。

剩下的问题就是找出内存地址(数组下标值)和实际屏幕上坐标一一对应的关系,这使得我们可以在屏幕的任意位置上画一个点,也令阿基米德找到他的杠杆支点(可是实际上还有一个问题:我们可以站在DOS或WINDOWS95上创造世界,阿基米德既没有太空服又没有推进器,他能站在哪里转动地球呢?)。这一问题其实也十分简单:Offset = Y×320 + x!!!也就是说从段A000h起,屏幕点(x, Y)的色彩值在内存中的偏移量就是Y×320(屏宽)+x!!换句话说:如果我们在地址0xA0000000上加上Y×320+x,得到一个新地址,在此新地址上写入0~255之间的一个值Color,VGA显示卡就会自动在屏幕上(x, Y)处快

速画出一个颜色为 Color 的点! 至此, 画点工作圆满完成。对 C 语言来说这只要一个语句就可完成, 详见采用 Borland C\ C + + 3.1 编写的例程 1, 其中函数 void SetVideoMode (int mode) 用于设置视频模式 (mode = 0x13 为进入 320 × 200 × 256 色模式, mode = 0x03 为恢复文本模式), 函数 void Putpixel(int x, int y, unsigned char color) 的功能是在屏幕上 (x, Y) 处画一个颜色号为 Color 的点。另外要注意: PC 机在 0x13 图形模式下, 以左上角为 (0, 0) 点, 右下角为 (319, 199) 点。

商业游戏最重要的当然是绘图速度, 上述直接写屏的方法就是适用于大多数商业游戏 (《仙剑奇侠传》、《DOOM》、《新蜀山剑侠传》... 无一例外) 的唯一技巧。其效率与 BIOS 调用、BGI 调用等方法不可同日而语。然而, 细心的程序员可能并不满足, 他们还会考虑这样一个问题: 能不能让画点函数再快一点? 我们看到: 画点函数只用了一句基于 A = B 的 C 语句 (用 PASCAL 要写好几条语句, 用 BASIC... 张飞的言情诗写完了吗?), 看起来已是相当优化——实际上就用上述函数已经可以写出真正的商业游戏。如果用嵌入式汇编语句或"纯"汇编语言改写, 用 80x86 的 mul 指令做乘法, 加上一大堆 push 和 pop 指令, 效率也提高不了多少。其实, 真正想进一步将画点函数优化至极点的瓶颈在于: Y × 320 中的乘法和参数传递中的大量压栈和出栈指令。后者可以将局部变量 color 改为全局变量来处理, 这很简单, 建议有心的读者自行改写。至于前者, 我们来看这样一个算术问题: 320 = 256 + 64! 大家别忘了 C 语言的低级语言特点——位运算, 用 C 或C + + 做位运算的效率绝不次于汇编语言, 对于 256、64 这样恰好等于 2 的 n 次方的数, 用 C 语言的左移或右移处理是再自然不过的事了: 320 × Y = (256 + 64) × Y = (256 × Y) + (64 × Y) = (Y < <6) + (Y < <8)! 对于 320 × Y 这一算式, 没有比这更快的方法了。

最后向大家提供例程 2, 该例程结合部分专业文章中的优化例程和笔者在本文中阐述的方法, 描述了五种效率极高的画点函数 void Uputpixel1 (int x, int y, unsigned char color) ~ void Uputpixel5 (int x, int y, unsigned char color), 并通过这五种效率已经很高的画点法在 VGA0x13 模式下画满全屏 500 次, 以测试各种方法的效率 (我当然不会浪费篇幅将 BIOS 调用法和 BGI 调用法也写上, 那会使测试者等得不耐烦的), 测试完毕后程序将返回文本模式并给出这五种绘图法填满全屏所用的时间 (以秒为单位)。第一和第五种方法以 Borland C 的嵌入式汇编语言写成, 第二种采用 C 语言的硬件接口函数写成, 第三和第四种方法都是根据本文所述内容写成, 在笔者业务用机 Acer AcerMate 486Dx4/100 上测试结果为: 第一种: 55 秒, 第二种: 58 秒, 第三种和第四种均为 34 秒, 第五种为 50 秒。在笔者家用电脑 IPC ValueMagic Pentium100 上要快 2 倍左右。从测试结果来看, "万众期待"的嵌入式汇编语言表现不佳, 速度最快的当属笔者所采用位运算代替乘法的 C 语言程序。当然, 如果以画垂直线或水平线 (尤其是水平线) 填充全屏还有更快的方法, 但一则不代表画任意点线的普遍算法, 二则与我们讨论的画点函数无关。

例程 2 大家不妨深入研究一下, 这可是开发商业游戏的真正算法, 大家了解了这些算法后至少不再会被某些"犹抱琵琶半遮面"的编游戏文章提供的"BIOS 调用"或"BGI 调用"之类所迷惑。有心者可据此进一步研究 VGA 的软件接口和硬件结构, 编写出高效率的商业游戏引擎或商业游戏开发平台必需的函数库 (把它卖了赚钱?)。当然, 开发商业游戏的需求远不止此, 笔者有机会时还将向大家介绍 VGA 的其他技巧和 SVGA 的绘图函数。有志于游戏开发的初学者一定别忘了: 千里之行, 始于足下。

一九九六年十月十六日 南京

编后: 决定一个电脑游戏能否成功的重要因素已经由黄明先生娓娓道出, 而决定一位游戏玩家能否脱胎换骨的天赐良机在于您的明智选择。也许您正是一位望眼欲穿的有心人, 或者您从未想过亲手塑造这样的梦想, 然而无论如何, 您不应错过这个使您 Level Up 的试练场。

为了确保文中两例程序文本的正确性, 我们已经请黄明先生将源程序附于本期 FCGM9612 专辑软盘中, 使用 Borland C + + v3.1 编译运行, 其可执行程序也已一并附带可供体验。

——本栏责编/AWEI

《勇者斗恶龙Ⅲ》资料(续)

■文/许昱民

机种	FC
类型	RPG
厂商	ENIX

六、道具大全(どうぐ)

1. 普通类

名　称	价格	作用	译名
やくそう	8	补充 HP	药草
どくけしそう	10	解毒	解毒草
せいすい	20	避敌	圣水
キメラのつばさ	25	瞬间移动	基美拉之翼
まんげつそう	30	解麻痹	满月草
まだらくもいと	35	降速	蜘蛛丝
きえさりそう	300	隐身	隐身草
どくがのこな	500	使敌混乱	毒粉

2. 提升类

名称	作用	译名
ちからのたね	+力量	力量种子
すばやさのたね	+速度	速度种子
スタミナのたね	+耐力	耐力种子
かしこさのたね	+智慧	智慧种子
ラックのたね	+运气	幸运种子
いのちのきのみ	+最大 HP	生命果实

3. 火种类

名称	作用	译名
パープルオーブ	使	紫色火种
レッドオーブ	不	红色火种
グリーンオーブ	死	绿色火种
ブルーオーブ	鸟	蓝色火种
シルバーオーブ	复	橙色火种
イエローオーブ	活	黄色火种

4. 特殊类

名　称	寻　得	作　用	译　名
とうぞくのかぎ	ナジミ塔	开普通门	盗贼之钥
まほうのたま	レーベ	炸墙	魔法弹
ゆめみるルビ	精灵洞穴	给精灵女王	梦宝石
めざめのこを	精灵族	解ノアニール咒	觉醒粉
ほしふるうでわ	イシス	+防御,速度×2	流星手镯
まほうのかぎ	金字塔	开魔法门	魔法之钥
いのりのゆびわ	イシス	补充 MP	祈祷之戒
おうのてがみ	ポルトガ	给地底人ノルド	王之信
くろこしょう	バハラタ	给ポルトガ国王	黑胡椒
さとりのしょ	ガルナ塔	转职贤者	觉醒之书
やみのランプ	テドン	白天变黑夜	黑暗油灯
みずでつぽう	ムオル	?	水枪
せかいじゅのは	大森林	复活	世界树之叶
やまびこのふえ	无名塔	回音洞穴中用	回音之笛
かわきのつぼ	エジンベア	吸海水	干旱之壶
さいごのかぎ	大洋中小岛	开狱门	最后之钥
ラーのかがみ	サマンオサ洞	使怪物现原形	光之镜
いのちのいし	サマンオサ洞	降低大咒语威力	生命之石
へんばのつえ	サマンオサ	给隐居的魔法师	变身之杖
ふなのりのほね	グリンラッド岛	幽灵船位置指示	船员之骨
あいのおもいで	幽灵船	解咒封岛之咒	爱念书
ひかりのたま	龙宫	封住大魔王咒语	光明之玉
たいようのいし	ラダトーム	换虹雨	太阳石
ぎんのたてごと	ガライ居	召唤怪物	银竖琴
ようせいのふえ	マイラ	解除精灵之咒	精灵之笛
いのちのゆびわ	リムルダール	恢复 HP	生命之戒
オリハルコン	ドムドーラ	卖给マイラ武器商	贵金属
せいなるまもり	精灵塔	勇者恢复 HP	光明护符
にじのしずく	光明之地	召唤彩虹	虹雨
けいじゅのいし	大魔宫	战斗中补充 HP	贤者之石

七、对打败バラモス的讨论

由于打败バラモス是本卡的关键，故对这一命题的讨论是很有意义的。本人第一次打时，用的是勇者、战士、僧侣、贤者四人，打了不下15次才结束那场超难度的战役。后来在进化上变动了一下，其中战士直接进化为贤者，僧侣先进化为魔法师再进化为武术家，原来的魔法师进化为战士，这样攻打バラモス时，除勇者外，每人先用魔法反弹咒语，再用加防咒语；然后，三人进攻，贤者负责加攻加HP；七八个回合之后，由于咒语失效，得再重复一遍，这样的话，可在5次左右打败バラモス。若确信有把握的话，还可带上生命之石以降低魔王的极大咒语的威力；另外，不要舍不得用世界树之叶。

以上是本人的办法，若各位有更好办法的话，望来信造福于玩友，在此先表示感谢。

八、咒语表

1. 魔法使いの咒文

咒文	类别	效 果	MP 消费值
メラ	攻	一级火焰	2
ヒャド	攻	一级冰冻	3
スカラ	守	增加1人防御	3
ギラ	攻	一级放热	4
スクルト	守	增加全员防御	4
リレミト	他	从洞穴、塔中脱出	8
イオ	攻	一级爆炸	5
ボミオス	攻	降低敌人速度	3
ルーラ	守	飞翔咒语	8
ベギラマ	攻	二级放热	6
マホトラ	攻	吸收敌人 MP	0
メラミ	攻	二级火焰	6
インパス	他	判断宝箱	3
トラマナ	他	沼泽之地避毒	2
ヒャダルコ	攻	二级冰冻	6
バイキルト	守	增加一人攻击	6
イオラ	攻	二级爆炸	9
マホカンタ	守	魔法反弹	8
ラナルータ	他	昼夜咒语	12
ヒャダイン	攻	三级冰冻	9
メダパニ	攻	使敌混乱	5
ベギラゴン	攻	最强放热	12
シャナク	他	解除诅咒	18
マヒャド	攻	最强冰冻	12
レムオル	他	隐身	15
ドラゴラム	攻	火龙咒语	24
アバカム	他	开门	0
メラゾーマ	攻	最强火焰	12
モシャス	攻	变成伙伴形状	7
イオナズン	攻	最强爆炸	18
バルブンテ	不	不确定咒语	20

攻:攻击用　守:守备用　不:不确定　他:战斗时以外

2. 僧侣之咒文

咒文	类别	效果	MP 消费值
ホイミ	守	一级恢复	3
ニフラム	攻	驱敌	2
ピオリム	守	增加全员速度	3
マヌーサ	攻	使敌人攻击失败	4
ルカニ	攻	降低敌防御	3
ラリホー	攻	睡眠咒语	3
キアリー	守	解毒	2
バギ	攻	一级真空	4
マホトーン	攻	封住敌人咒语	3
ベホイミ	守	二级恢复	5
キアリク	守	解除麻痹	6
ザメハ	守	解除睡眠	3
ルカナン	攻	降低敌全员防御	4
バシルーラ	攻	吹飞敌人	7
ザキ	攻	死亡咒语	7
ザオラル	守	一级复活	10
バギマ	攻	二级真空	6
ザラキ	攻	大死亡咒语	7
ベホマ	守	三级恢复	7
フバーハ	守	光幕防御	6
ベホマラー	守	高级恢复	18
バギクロス	攻	最强真空	9
ザオリク	守	高级复活	20
メガンテ	攻	自我牺牲	1

3. 勇者之专门咒文

咒文	类别	效果	MP 消费值
アストロン	守	钢铁保护	6
トヘロス	他	避敌	4
ライテイン	攻	雷电	8
ベホマズン	守	最强恢复	62
ギガテイン	攻	大雷电	30

国产八位机游戏介绍

出品：福州外星电脑科技有限公司

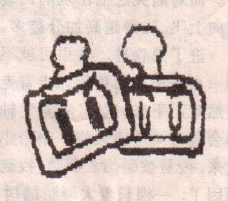


1815年，纯真善良的大副邓蒂斯将与心爱的姑娘美茜蒂丝结婚并成为“埃及王号”的船长。而三个阴毒、邪恶的人——代理检察官维尔福、船员邓格拉斯和美茜蒂丝的表兄弗南，出于自己的野心、贪婪和嫉妒陷害了他。

牢狱中，法利亚长老为他开启了智慧之门，并赠予红衣主教的藏宝图。邓蒂斯巧妙的逃出了黑狱后，在基度山岛找到那批富可敌国的宝藏，后化名基度山伯爵，为复仇重返巴黎。

作为神秘和富有的基督山伯爵，面对的是已升迁为检察官的维尔福、一个成功且富有的银行家邓格拉斯和已升任将军并成为美茜蒂丝丈夫的弗南。您到底该怎么办？

大仲马的传世名著被改编为全中文 SLG 游戏，在仇敌面前，通过精心的谋划，最终从邓格拉斯手中获取无限透支支票使其破产；获取伯都里奥的信任让他出庭作证而告倒维尔福；通过买得女奴海蒂来揭露弗南的罪行……一系列惊心动魂的智谋争斗定会给玩家以全新的感受。

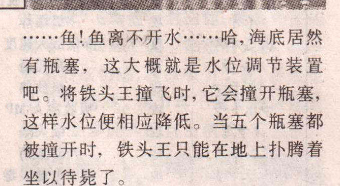




外星王子

文/王冬

MD　厂商：SEGA　类型：ACT



《外星王子》是MD上的ACT佳作，此游戏的细致程度无可挑剔，色彩也相当丰富。其间的主角、敌兵、BOSS无论大小善恶，一律是出奇的可爱，整个游戏会在一种快乐的气氛中进行。

在远离地球的一个星系中，一伙由"贪欲王"集结起来的怪物占领了整个星系。他们疯狂地镇压人民，掠夺财物，极为贪得无厌。一位长老向上天祈求，欲摆脱残暴的统治。终于一颗流星落了下来，人们的愿望实现了。"流星之母"唤醒了一位具有非凡力量的流星之子——Ristar。

操作说明

1. B键可攻击敌人和抓住某些攀援物，如果需要抓住某物不松手，便一直按住B键。

2. 回旋柱是本游戏中极其重要的装置。当Ristar抓住它后，便能绕其旋转，而这时按住绕转的正方向，即可加速，最快时，Ristar身体划过之处会闪出一道银光，松手便会飞出，速度最快时处于无敌状态。

3. 水中可按住方向键加C键加速。

ROUND1 绿之星

这一小关很简单，需注意穿过草丛时，会被一些植物炸弹贴在"星星脸"上！通过一片蒲公英时，可抓住一束蒲公英，飞上前方的高台，取得宝物。面对通关之前出现的回旋柱应尽量向上飞，飞得越高加分越多。

进了黑森林，这里可就不像刚才那一小关那么简单了。走着走着，天突然暗了下来，这时，背景卷轴上的怪物会趁着一片漆黑将一个个小怪物扔过来，极易被砸伤。啊哈，找到天黑的原因了：一棵长着大眼睛的树"闭眼"了，它原来是路灯；它睁开眼睛，四周就会明亮。想让它睁眼的话就用力去磕吧。

Ristar终于找到了绿之王，他趴在一个魔法师背后操纵着魔法师。魔法师常会发出旋风，一旦被击中就失去活动自由，这时绿之王便跳下来臭揍Ristar一顿。且魔法师亦会使用冰雪魔法降下巨大的雪花，别被击中啊！消灭绿之王的方法很简单：先抓住机会对魔法师猛撞三下，绿之王便掉下来，攻击绿之王三次后，就能消灭它。

ROUND2 水之星

由于水位调节装置被破坏，整个星体被水淹没了。首先来到一座建筑物前，以头撞之，刹那间地下水涌了出来。在被淹没的建筑物中穿行时，千万要保持较慢的速度，否则，敌人可不是好惹的！水中海鲜不少，可惜不能吃只能打。各处的石墙要多加冲撞，会有宝贝掉下来！走着走着，忽然后方掀起了几阵巨型波浪，不少怪物被冲下来，对Ristar进行主动攻击。建议先躲避，等它们落到地上，嘿嘿......

Ristar来到水底，这里由许多封闭的小室组成。当进入某个小室时，石门会自动关上，达到某种条件后，石门才会敞开。条件有以下几种情况，一、将蓝色脸谱状怪物消灭光；二、干掉所有的乌贼鱼；三、打败巨大的海螺；四、将卷起海潮的涡轮机破坏掉。

Ristar终于找到了破坏水位调节装置的罪魁祸首铁头王。他是一条大怪鱼，头呈锤状，总用头撞海底的石柱，使落下来的石头砸伤主角，要么就横冲直撞，有时还把喽罗兵或爆弹置于Ristar身旁。怎么对付它呢？它是……鱼！鱼离不开水……哈，海底居然有瓶塞，这大概就是水位调节装置吧。将铁头王撞飞时，它会撞开瓶塞，这样水位便相应降低。当五个瓶塞都被撞开时，铁头王只能在地上扑腾着坐以待毙了。

ROUND3 火星

火星的气候竟变得异常酷热，原因是土龙王在这里建造了人工火山地下工场。途中，Ristar遇到了一个怪物加工机，不断喷出小怪物，这还了得？它异常坚固，磕不动的。但敌人的IQ简直低不可言，竟将这加工机置于火焰喷射装置之上，那么只要打开地下的开关……宝箱中可找出Ristar的石像，作为替身，把它扔到白色的地面上，一个巨大的铁笼子就罩了下来。可偏有一块白地踩上去后没落下铁笼子，取而代之的是一块钻石。吃掉它，啊不好，上当了！地下的岩浆暴涨，其实早就应该快快前进才是呀！前方从六个洞中分别探出了六个小怪物，必须牢记它们出现的顺序，依次消灭。成功的话可得到奖励，顺序不对可就得在岩浆中泡一泡了！

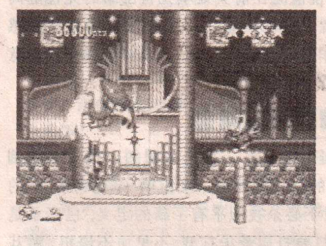
地下工场里真是复杂！上吊车时，须坐在筐里，手握另外一根缆绳，把自己拉上去，随后会有小怪物出现，它们按下身旁的定时炸弹，能把周围的一切炸得乱七八糟，唯一阻止它的办法就是提前磕死它。

在地下工场的深处，正在"工作"的土龙王迎来了Ristar这位不速之客。土龙王擅长遁地，且不易被击中。他被攻击两次后，地面塌陷，Ristar不得不与他进行空中战....随着最后一击，土龙王竟变成零件从空中散落

下来现出了原形：一只小鼹鼠。没想到他现在还不老实，又扬起砂土进行抵抗。气死人了，我磕！得，小鼹鼠大哭起来，还是快跑吧，别让他老爸逮着！

ROUND4 音之星

在这个星球上，大家都很喜欢音乐，音乐也带给这星球无穷的活力。但音痴王来了以后，不但没收了所有的乐器，还规定只允许欣赏他唱的歌。但音痴王就如他的名字一般，只是个丝毫不懂音乐的五音不全的笨蛋。鹦鹉没了乐器，伤心地哭起来，Ristar 则要去找乐器；乐器很容易被一种怪物小贼抢去，夺回来就是了。鹦鹉得到了乐器，又会高兴地唱起歌了。碰到踩住机



关才会打开的门时，可以先将乐器置于机关之上，待 Ristar 到了门后，再将乐器抓回即可。小 BOSS 是一只乌鸦，指挥着三只以自己的形象制造的机器发动攻击，一定要在乌鸦头落地后攻击才有效！

好像是落入了乐器的海洋，这里，以乐器为造型的可爱的怪物——登场。主要是留神大鼓，踏在上面的话，Ristar 便会被高高弹起。当被弹至高空时，时常发现上面有一排铁钉……

音之星的音乐会开始了。幕布拉开以后，鹦鹉先生开始演唱。谁知音痴王也来了，他把鹦鹉从台上撞下去，又用五音不全的歌声来攻击 Ristar。此时应连续三次撞击唱歌的台子，音痴王掉下来后抓住机会磕死他。

ROUND5 冬之星

初次拜访这白雪覆盖的星球时，总觉得有什么人在监视他。原来是个小雪怪，他并没有敌意，而是想与 Ristar 一起玩耍。在局末，小雪怪与 Ristar 玩起了打雪仗的游戏。只要主角站在雪地上别动，就会攒一个大雪球；当小雪怪被打败后，Ristar 显得十分高兴。

冬之星的 BOSS 猫舌王现身了。他可真是钢筋铁骨，任何攻击都没有效果。这时小雪怪来了，他把一碗碗的热汤面递给 Ristar，而我们要做的只是趁猫舌王张开大嘴吃冰块或打哈欠时，将面扔进他嘴里。不久，猫舌王就被烫死了（猫舌王打哈欠时应背对他连按 B 键，以防被他吸入体内）。

ROUND6 力之星

这力之星果然名不虚传，单看到处摆设的铁拳铁臂就可想这 BOSS 有多么强悍。可当 Ristar 行进时，竟有时出现平地上无水却要游泳的情况。重力场为什么会改变？难道全力王是个四肢发达，头脑更发达的家伙，竟发明出重力装置！第一小关仿佛一个机械迷宫，很容易晕头转向，再加上各处布满了齿轮，过关绝非一件易事。BOSS 为一高级召唤怪物，召唤出一堆小怪物绕在身上，这种攻防一体的招式还真不好对付！

Ristar 仿佛明白了些什么，因为他进入了一个设施相当先进的实验室．如果全力王不是全才的话，这关幕后的 BOSS 至少还有一个高智商的家伙，实验室被分成若干房间，由一些空间转移装置相连，不过在使用它之前，先要把水晶石放入能源槽中。而找到水晶石也分下列情况：一．原来就有，捡起来就行；二．打败所有敌人；三．撕掉背景卷轴的贴纸，找到水晶石。还有两点要注意：在空中悬浮的石板可以通过撞击来改变其运动方向，但千万别被挤死；贯穿上下的怪光束会把 Ristar 带到第二层卷轴中，此时行动极

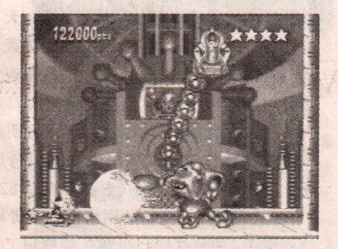


为不便，得有心理准备！当蓝色机器人出现时，一定要疯狂撞击，别给它喘息的机会。对付火炮筒时，可抓住它发射的炮弹，还治其身。

Ristar 没猜错，力之星上果然有两个 BOSS，一个是全力王，另一个则是全知王，这对兄弟真是对"好搭档"：全知王开着他发明的机器张牙舞爪，而全力王简直成了《街霸》里的拳王。不用讲什么技巧，磕吧！当击败全力王时，全知王却开着火箭逃走了，真是"患难见真情"呀！

ROUND7 暗之星——贪欲王城

Ristar 追击全知王，与他一起冲入了黑暗基地——贪欲王城。全知王硬



着头皮与 Ristar 打了起来，可他终究还是失败了。

决战开始了，Ristar 将面对强大无比的贪欲王。起初，贪欲王只是不屑一顾地与 Ristar 逗乐，当他受到 Ristar 的反击时，终于明白 Ristar 的力量是不可估量的。贪欲王扔掉披风(VEGA?)，重新面对这宿命之敌，而 Ristar 已严阵以待……贪欲王倒下了，贪欲王城也摇摇欲坠。贪欲王一伙一起逃到了宇宙的尽头，Ristar 在行星毁灭的一瞬间，飞向了无边的宇宙……

★补充说明：

此游戏每个 ROUND 中均有两个 BONUS GAME，成功的话则可得一秘宝，在通关后静等 30 秒即会出现密码游戏。以下是一些密码供玩友参考：

MAGURO：得到秘宝将变为接关机会
AAAAAA：无限接关
ILOVEU： 任意选关
MUSEUM：首脑对战模式
DOFEEL： 任意选择奖励版面

96超任演义(续)

醉里挑灯看剑，沙场秋点兵

■文/天津RPG联盟 王奇、阿史

RPG 当代的王者

说到RPG超任可谓兵多将广，连FC版的名作也是纷纷改头换面，纷拥而至。

早期作品《弁庆外传》取材于日本乡土传说，故事情节如看魔怪小说，似冥似仙，使人忘记了现实与游戏的界限。《梦幻人生》(12071)讲述了日本战国枭雄织田信长在本能寺之乱后死而复生，继续为统一天下的野望而四处冒险的故事，有趣的是信长在剧中购买武具和住宿都不用付钱，够霸王的！玩《信长野望》的战略迷们会在此发现许多熟悉的战国武将登场。《精灵卡》(8071)从操作系统、指令到画面怎么看都极似世嘉机作品《光明与黑暗》，有的游戏摊主录制此作时干脆就写上《光明与黑暗》大骗天下玩友。《魔域狂奔》(又名《失魂落魄》，8262)最早由芝加哥FASA公司创作，流畅的剧情使初玩者得心应手。2050年的西雅图，主角在殓尸房醒来竟忘记了自己是谁。街上布满了凶残的杀人狂，为了生存手无寸铁的主角必须走上街头，寻找盟友的帮助并学习他们的魔法，再向敌人复仇。记住街头格言："小心背后，射击要准，谁在街上玩，自己管死活。"

《魔界探索》(16220，又名《魔屋历险记》)在游戏中如遇上恐怖的事，角色精神力会下降，MP为零则发狂变疯，游戏自由度很高。《魔天传说》(24090)情节诡异，展示了一种与众不同的世界观。未来某天日本本土被抛向宇宙的一处，为了重返地球，要在歪曲的时空中冒险。游戏中有3D迷宫，但没有了道具屋。《太空英豪》(8348)是电脑移植作品，玩友一定看到过它的攻略吧，不多说了。

说到超任上32M容量的作品，几乎部部是精品，代表了目前电子游戏业开发节目的最高层次。这些大作基本上故事长得像长篇小说，内容曲折得像探案集，谜题出得像三角函数。这些年来可以说人人都打RPG，为了通关而苦恼，并且基本都对RPG特有的战斗方式而气愤。地图上看似空无一人，其实藏着千魔百怪，冷不防画面一黑再一闪，噢哟！一大堆妖怪，打也打不完。最可怕的是在迷宫中行走，几秒便一切镜头，路线本就够难记的，这么一来更搞不清东西南北。想是日本本土也是怨声载道，现在出的RPG大作大多是敌人乖乖待在明处随你挑着打。

RPG玩多了感觉雷同手笔颇多，大概皆为勇士乘船驾鸟四处云游，临了给大魔王一剑，万事大吉，总之不外乎以下格式：

主人公接受任务或肩负血海深仇，出发(通常是早上从床上被人叫起)→世界各地漫游寻找伙伴(除了魔法师就是美少女)→四处追打魔王的手下悍将(个个弱得象面瓜)→最后找到魔王一剑K.O.结局OK。

当然，各作品视情况在箭头处填充自己编的光怪陆离的剧情，就是玩者心中的大餐了，这种饮食精神让人感动。看来RPG创作的改革迫在眉睫，由衷希望具有新创意新内涵的RPG大作早日面世。

FGT 用拳头表达情感

对战节目从诞生以来，一直是文明的出招文明的倒下。直到CAPCOM的《街霸》面世，"友谊第一，比赛第二"的面纱被揭下了。对于必杀技似乎有了新的定义，已经不是简单地拳来脚往，打要打得豪华有型，不见血不停招。游戏界对于"切磋"和"殴斗"之间的禁区打开了，血腥、暴力从此粉墨登场。超任几乎移植了所有此类的热血大作，但感觉上有点那个……太面了。用世嘉同名作相比较，超任上的杀手们在紧张之余，总是文雅地互搓着；而世嘉上的同门师兄弟一击必杀还不解气，恨不得再一脚把对手胯踢散了。直到……《杀手学堂》、《真人快打Ⅲ》登场，嗖的一声，武学高手全没了，只剩下屠夫们杀戮之后的呼呼喘气回荡在这个空旷而神秘的游戏原野上。写到这里，作者的笔都颤抖了，换……换话题。

什么?想走，小心我们高达兄弟扁你！

对了，各位看官，《高达对打》(16277)架式优美，操作简单，适合各年龄层人士。

且慢，还有我功夫小子，我踢！啊！《跆拳道》(8568)大侠，好威力的脚，佩……快叫救护车！

SLG 未来的王者

说SLG是未来王者但现在也能呼风唤雨，如果在RPG和SLG节目中择木而栖，笔者会选后者。原因是RPG的故事情节、人物升级、使用宝物和对战画面，SLG都有，有些有过之而无不及；SLG的内政指令、经营策略等，RPG也可以有，但太多也成了SLG。总的来说，RPG若非惊世骇俗之作，很少让人耐心地再玩上二三遍；而SLG却可以一玩再

玩反复品味，一会儿做统帅一会儿变大亨一会儿又是望子成龙的父母，古今中外千奇百怪，几乎没有不能做的。

经济改革大潮涌动的时代，你却可闲坐家中面对屏幕看着破碗破盆的家产变成飞机、轮船，于是《大航空时代》、《大航海时代》乘着凡人的梦想破空而来。还缺个《大航陆时代》吧？(注：没有这节目) 这不是么，《模拟城市 2000》、《模拟公园》、《A 列车》(16235)……《牧场物语》(16296) 中你将扮演一个没落的小农场主，开始只能种些萝卜、白菜聊以度日，"采菊东篱下，悠然见南山"；慢慢地阔绰了，养起了牛羊，娶了媳妇。能否过上神仙般生活，要看你的本领了。《四十六亿年物语》(12013) 则要浏览整个地球生物进化史，亲自操纵一条马头鱼 (?) 经过漫长的"地球冬季"进化成理想的类型，可变成人，也可变成怪物。

说来说去还都是和平作品，下面的却是好战者的专爱。《机器人大战》系列从冷兵器到热兵器打个不停，直到第四次大会战齐上场，算是做了了结。机器人各有热血必杀技使用，有的恐怖到类似核武器，地图上一片白炽光芒，不管敌友通杀。《时空大战略》(8318) 中你带领的种族身披兽衣手持木棒从原始社会开始见一个杀一个，见一族灭一族，经历无数战役欠下滔天血债，来到 UFO 满天飞的未来，可算是解说人类杀戮史的教科书。与此近似的《世界文明》(12138，英文版为 12243) 更好玩也更难玩，历史上各国伟人贤者齐亮相，从公元前金戈铁马杀到未来航天飞机和激光炮，发明了无数科学技术成果建立了无数城市才算完成任务。《超级战舰》(4135) 是要指挥一支庞大舰队，仔细运筹，如何将敌人击沉于茫茫大海之中。你必须熟记每支船的优势劣点及装备情况，要不然千辛万苦追上敌人却发现弹药不足，将是多么可笑。《侦探游戏》(4064) 中作为一名侦探要通过对蛛丝马迹的观察推理捉到犯人，为防止抓错了人，全英文的提示会派上很大用场。

战略方面最为玩家所熟悉的就是《三国》，这系列中的诸作品已被炒得火热，其中汉化版《三国Ⅲ》是比较优秀的。而同样以三国为题材的作品《横山光辉三国志》(8093) 却很少被人提及，但笔者通过比较，觉得《横》更富于战略色彩，颇有可取之处。光荣公司出品的《三国》中战争表现在国对国战争，一开战就到了城下。而《横》设计了王城周围有行军范围，我军进攻时可在版图上随意攻击行军，能进行远程攻击，对敌军来袭也可在半途阻杀。《横山Ⅱ代》(12074) 更是增加了攻城工具，战斗场景中出现"夜袭"、"潜入开门"等战术，值得玩友试玩一把。能跟《三国》系列相争的另一套作品《信长的野望》显得更加成熟。第三代《武将风云录》(8041) 强化了"铁炮"在那个时代的地位，而指令"取引"中的买卖粮价随着季节波动。笔者曾使用"信长"在谋臣"羽柴秀吉"建议下，低买高卖粮食三年就武装了几支铁炮队，横扫天下基本未使用内政指令。第四代《霸王传》攻城掠地的场景过分庞大，每场战役不花十几分钟难分胜负，这样十来场尚可耐心把玩，要打遍全版百余座城镇久而久之使人厌烦。其后五代的《天翔记》千呼万唤始出来，指令更加繁琐，更可气的是攻打敌城时盟军会不请自到弄不好先攻下城，让你为人作嫁一场空。玩腻了此作的玩友不如试试《信长公记》(8214)。

ETC 及其他

此类作品细分，可有冒险 (AVG)、桌面 (TAB)、智力 (PUZ) 等，但试想哪个游戏不带点解谜来点智力，甚至可以说电子游戏的内容就是智慧冒险，所以将此类作品一把抓尽归 ETC 旗下。

超任终归是日本人的产品，弹珠台太多了，老虎机太多了，麻将牌太多了。前两种不必浪费时间，麻将却是中国司空见惯的一种消闲活动，赌博违法，害人害己，但正当娱乐也能"化腐朽为神奇"。其类型作品挺多，但精品欠缺。《超视觉麻雀》(16065) 中一个求爱者邀请佳人约会先用麻将一决高下；《雀兽学园》(16140) 要大战被咒化的雀兽们，赢了牌局才见净化的雀兽美女形象。《雀游记》(8625) 比小说《西游补》更为荒诞，悟空西天取经，遇到的妖怪竟个个是麻雀老手，"九九八十一难"成了"八十一圈"。《铁人上海》(16238) 里麻雀不用十四张开胡，只需找齐对子就可过局，这叫做"上海麻雀"。

《人生剧场》(10017) 将一生命运寄托在轮盘上靠骰子的点数决定，你将品味人生成长过程中的酸甜苦辣。脑力过剩者有高难度的《牌砦》(8604) 恭候挑战。《岩石俄罗斯》(8609) 是值得向大家推荐的，对战中双方一边苦心堆砌，一边随时注意自己的 HP，在连锁反应后还会产生各式各样的必杀技画面，紧张又有趣，可以算做街霸对决式的方块节目。4M 容量的《啤牌大全》(4221) 汇集了十种扑克的普通玩法，其中有大家熟悉的"大跃进"玩法。

冒险类作品从 8M 的《弟切草》到《恐怖惊魂夜》、《高都事件一晦》等宣传得挺神，可都是文字配图片被动地看日文小说，而 HUMAN 出品的《钟楼惊魂》(24091) 中可找到真正意味的冒险，真希望这样的作品多起来。

最后谈谈系列作品，在超任上大多数都取得了成功，但也有一些例外。

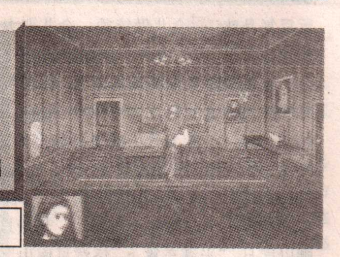
《银河飞将》大名鼎鼎，不过在超任上其早期作品以 8M 容量制作，效果并不理想。《足球小将》借助漫画同名作的影响有很多支持者，但跟真正的足球游戏节目还有差距，节目中独有的必杀足球技巧设计得倒是很好。《米老鼠》系列出了七八集，但全是画面好看，内容乏味得如同嚼蜡。《炸弹人》玩起来使人投入，却没有在美工上狠下功夫。《真女神》系列延续着没完没了的 3D 迷宫和传统的魔怪世界观，新颖的是让人津津乐道的魔兽合体系统，作为其外传的策略游戏《魔神转生Ⅱ》(24039) 却是十分优秀，只是速度慢得惊人。



钟楼惊魂

■文/佳明

SFC 厂商：HUMAN　类型：AVG



故事篇

黄昏时分，几位青年男女在渺无人迹的深山里迷失了方向。就在走投无路之际，一幢神秘的钟楼奇迹般地出现在他们面前。热情的女管家把他们带到宽敞明亮的公馆大厅后就离开了。

休息片刻，大家都有些口渴，其中一个女孩便出去拿水喝。突然，大厅传来一声凄惨的叫声，女孩慌忙跑回已漆黑一片的大厅。当她摸索着打开灯后，发现所有的伙伴都不见了！公馆里一片死寂，只有断了线的电话还不时传来几声铃响。这一切究竟是怎么回事？她的命运将会如何，钟楼内太多太多的谜团就等着你去解决了！

操作篇

方向键：控制游标移动，如移动至特殊物品上，会显示出一个方框。

L键：向左快跑

R键：向右快跑

Y键：控制少女向游标指定的方向或物品移动和作出相应的动作。

X键：在少女行走或快跑时按该键可令其停步。

A键：按住此键可调出道具栏

B键：当敌人向少女发起进攻时，在少女作出挣扎的动作或屏幕下方的少女头像一闪一闪时，连按B键可以挣脱并推倒敌人。但在某些情况下无效，只能一逃了之。

攻关篇

游戏中少女可以自由进入公馆内各个房间，当得到特殊道具后还能到达更多的地方并解决那儿所发生的事件。游戏者对事件的解决方法及完成事件的先后次序会影响到其它事件是否发生，最终结局也会产生很大变化。

为了使各位玩友既能从本文中得到帮助，又能充分享受该游戏的自由性，笔者在此就依照公馆平面图将各种道具获得及使用方法以及一些难点的解决办法列出。大家如按不同顺序将其完成就能看到各种结局了。

道具的获得及使用方法：

A. 在主楼一楼的废墟中可得到石块，用它砸开墙上的裂缝可进入有游泳池和简易监牢的中庭。

B. 在主楼客厅衣柜顶部的盒子里或大厅B二楼的鸟巢里可以找到"西馆の键"，它能打开大厅B二楼的西馆之门。

C. 在主楼卧室中梳妆台的抽屉里能找到香水。

D. 在大厅B二楼的杂货间里能找到绳索、杀虫剂。然后推动箱子作垫脚物可爬过大橱拿到一套黑色衣服。

E. 在主楼食品间的冰箱里能拿到面包，然后对左上方储物柜使用杀虫剂后可得"金の键"。

F. 在主楼车库的箱子里可得汽车钥匙。

G. 在大厅B二楼的会客室桌子上的酒杯里可以找到"银の键"，它可以打开大厅B一楼的小书房。

H. 在西馆二楼卧室里木偶身下的箱子中可找到"仪式の键"，用它可以打开祭祀间的门。

I. 在西馆一楼的琴房窗帘后可找到一把铜杖，在西馆二楼画室外的塑像旁有可能找到一个小魔神像。去西馆一楼的祭祀间将铜杖放在花瓶里或

公馆平面图

主楼

鸟巢	杂货间	会客室	大厅二楼		监牢 / 游泳池	大厅二楼	
车库	食品间	大厅B	盥洗室	卧室	客厅	废墟	大厅A

西馆一楼

蜡像馆	楼梯	通道	封闭的门	祭祀间	厨房	废墟	楼梯	盥洗室	琴房

西馆二楼

标本室	楼梯	通道	图书馆	卧室	会客室	废墟	楼梯	封死的门	画室

将小魔神像放在铁盘上都有可能打开地下洞穴之门。

J. 在西馆一楼的厨房里可得“巣の键”，使用它可放出厨房里的鸟。这是看到隐藏的最佳结局——S级结局(仙水忍级)的关键所在。

K. 在西馆二楼的通道中行走时若听



到一声惨叫的话，就立刻调查窗户。这时会看见一个人从西馆二楼会客厅的窗口被人推了下去。迅速前往会客厅可从桌子上拿到ランタン(提灯)。

L. 在西馆二楼图书馆的裂缝中使用ランタン，可得到“铜の键”。

M. 进入地下洞穴后，立刻同时使用香水和黑色衣服才能骗过恶犬，否则它会将女孩撕成碎片的。

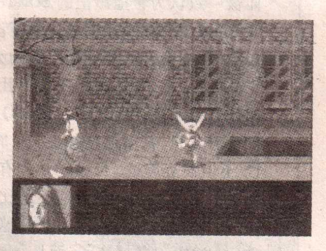
攻略要点:

1. 在游戏开头便进入游戏池的话就会看到一位女同伴被淹死的场面，而凶手——一个手持特大号剪刀的侏儒会向少女发起攻击。连按B键挣脱后沿原路返回即可。如果先前往主楼盥洗室的话，就会发现那位女同伴被杀死在浴缸里。因此先去何处或两个地方都不去会导致情节及结局的变化。

2. 在主楼食品间里先拿到面包，然后调查冰箱方柜子之间的壁橱两次可以得到一瓶饮料，有时喝下去可恢复精力；有时却使少女昏迷并被关入简易监牢；另外使用“金の键”打开大厅B二楼的会客室后一般情况下是没有事件发生，但有时会见到女管家。她会手持匕首向少女刺去或给少女喝一杯饮料。遇到前一种情况只能逃出会客室，遇到后一种情况的话少女也会昏倒并被关入简易监牢。

3. 当少女被关入监牢后，应立刻将面包给身边那位饿极了的狱友。倘若没有面包的话，那么他就会吃……(惨不忍睹)。片刻后一位金发少年会放出少女并先跑出监牢。听到一声枪响后，要立刻捡起门边的木棍躲在门后，打昏手持猎枪的女管家就能逃出去了。

4. 在主楼的卧室里有一面镜子，多照几下可以把自己的胆子练得更大，可别吓得连现实中的镜子都不敢照了哟!记住连按B键。放出右边鸟笼里的鸟后，它会向少女发起攻击，用床单包



住并闷死它才行。如果出现无法控制少女并导致她被鸟杀死的情况就不能打开鸟笼了。该游戏在每次画面切换时都会自动储存，所以不必担心会从头来过。

5. 在西馆二楼的卧室里拿到“仪式の键”后，会因触发机关而导致所有出口关闭。一个玩偶也会怪异地在空中飞来飞去，然后象一枚导弹似的将少女撞死。对付它的办法是当它瞄准少女，少女的头像特写一闪一闪之际，马上绕到玩偶背后，它便会失去目标而撞墙自毁。

地下洞穴

恶魔卧室

电梯

祭祀间里的秘道

狗

祭坛

6. 在有的二楼通道少女若在上面奔跑会因地板破裂而坠楼身亡，如果慢慢走过去便会平安无事。

7. 在西馆二楼的会客厅若遇见侏儒，就得出门一直向右跑(只要恐怖的音乐不停就说明敌人还在追杀少女)。少女会奋不顾身地跳过画室与楼梯之间的断裂处，而侏儒则没跳过而坠至一楼(腿短?)。不过再让少女跳回来就不行了，要将绳索绑在裂缝边的塑像上再爬到一楼才行。如果想再去画室看一看的话就要用裂缝边的木板架一座桥了。

8. 在西馆二楼的画室里要先推开右上方的小推车，然后推起木棍打破推车原本挡住的墙就能进入一所监狱。倘若在游泳池边的简易监狱里没有人的话，在这儿就会看见一具骷髅。如果懂日文，就不难理解为什么少女会如此悲伤的抱着那具可怕的骷髅。

9. 在地下洞穴的恶魔卧室，掀开挂在巨型床上的帘子，就会爬出一个占满大半个屏幕的巨型婴儿怪物。这时要立刻往回跑，趟过小河后要连按B键才能爬上岸。靠着勇气和幸运干掉它后，就可以乘电梯前往钟楼做最后的决斗了!

结局篇

在游戏开头的选项中有一项是专门告诉游戏者共有几个结局和游戏者已完成几个结局的。似乎不能看结局画面，不过全部CLEAR后，没准会有特别的奖励哟！表上列有A—H八个结局，其实还不止，笔者曾完成过一个S级(SUPER)隐藏结局。要想看到每一个结局并非很难，只要每次游戏时不要照同一个模式进行，而是不断变换进入房间的先后次序和完成事件的方法就行了。下面就介绍其中几个结



局，供各位玩友参考：

1. 进入地下洞穴后，如果不与祭坛处的金发少年对话，那么一进入电梯就能看到结局 F——少女被侏儒用剪刀杀死在电梯中。

2. 与少年对话后再进入电梯，可前往钟楼二楼或顶楼（一楼按钮已坏，无法去）。运用连按 B 键的方法杀死侏儒及女管家，分别可以看到结局 C 和结局 B。

3. 如果在游戏过程中没有在游泳池、盥洗室或其它任何地方目睹女同伴的死亡，并且放出了厨房中的鸟，那么钟楼顶楼上鸟会帮助少女杀死女管家，最后的结局是 S 结局——少女和她的女同伴在钟楼顶上一起迎接曙光的来临。

4. 在游戏中如果发现即使拥有铜杖或小魔神像也无法打开进入地下洞穴秘道的情况，这说明游戏者先前的行动已经导致无法经过地下洞穴这一段情节，应该尝试完成其它结局。如果这时前往车库使用汽车钥匙就有可能看到结局 G——少女独自驾车逃出了令人心悸的钟楼。

后记

作为一个容量较小的 AVG 游戏，它的画面、音响及故事情节都是非常出色的，把这个游戏的恐怖效果渲染得淋漓尽致。笔者现在还常常被那位老从令人意料不到的地方钻出来的侏儒吓得从椅子上跳起来。

由于这个游戏的各个事件之间相互关系很复杂，全部一一列出恐怕不是几页纸说得清的。假如游戏中遇到找不到某些道具、没有发生某些事件或解决事件的办法与本文所述有所区别的情况是很正常的，这是由于游戏者先前的行动影响到了这些事件的发生。例如若是经过了简易监牢这一段情节并打昏女管家后就会发现车库里的汽车不见了，自然也无法看到结局 G。这时多动动脑筋是可以想出办法的，“山重水复疑无路，柳暗花明又一村”正是这个游戏的魅力所在。

本栏编辑：AWEI

一盘没有

当这头倔强的牛犊初生于世时，它得到的更多是诅咒而不是爱抚，如果它真如人所愿而早早夭亡的话，那它便绝不是 SONY 的骄子——PS 了。难道象土星那样的机能不足以使世嘉成为家用机的龙头吗？难道象任天堂那样的老谋深算不足以使 N64 继续 SFC 的辉煌吗？如果没有 PS，那么这些幻梦都可能成为现实，然而到如今，这一切仍然仅仅是幻梦而已。

可贵的坚持　惊人的自信

在游戏界没有任何根基的 SONY 也想来分一杯羹，不是在开玩笑吧？当大多数人还在对 PS 表示怀疑的时候，当数以万计的《VR》迷高喊着“铃木裕”的时候，SONY 已经在暗地里作好了充分的准备：以 40 美元的低价得到了主 CPU—R3000，拉拢了 NAMCO 这位最有力的援手，广招人才充实了 SCEI……自认为胜券在握的世嘉自然不必着忙，而被一致认为希望渺茫的 SONY 竟然也一点儿不慌，甚至希望《VR 战士》这枚重磅炸弹能够早些落下。如果没有惊人的自信，对自身实力的自信，就不会有如此处乱不惊的大将风度。初战未抢到任何先机之后，世嘉才把目光认真地投向正茁壮成长的 PS 身上，并投入全部力量，意图把它扼杀于摇篮之中。《VR2》狂飙、RPG 浪潮、AVG 攻势，以及年末的信誓旦旦，甚至还要加上“18 禁”的污泥浊水，可这一切又怎么样呢？PS 不但没有垮掉，反而越活越有精神，越来越让人不敢轻视。从排行榜上可以看出：PS 软件所占的比例越来越重；更重要的是，PS 的开发中作品要较 SS 多得多，它的未来将更有把握。看来，在世嘉的狂轰滥炸下，PS 不但坚持住了，而且坚持得很好，那么按照《论持久战》中所讲的，是不是就该……嗯？

硬件的实力　软件的铁拳

谈到硬件，土星玩家难免要窃笑不已：PS 的机能还有什么值得夸耀的？单从参数上来讲绝对是这样。可实际上呢？既然土星的 2D 机能优越，为何 ANIMATION 的回放恶评如潮？既然土星的 3D 机能超强，又怎样解释 PS 的 POLYGON 格斗游戏从数量上到质量上的压倒性优势？说句不偏心的话，单从制作质量和实际效果上来讲，《铁拳 2》绝对要胜过《VR2》一筹（但笔者却更推崇《VR》，因为它可以让所有人都尽兴，《铁拳》却对玩家的层次要求得太窄了）。而且世嘉的老习惯是一到底气不足时便会推出新机种、新配件来支撑一阵，好象已成回忆的 MEGA—CD，32X 之类，想起来和现在的十联装 CD、64X 颇有异曲同工之妙，难道是世嘉又虚了？

在软件方面 PS 有更强硬的发言，除非你只玩土星，否则绝不会对 PS 的软件优势视而不见。不管从数量上、质量上，PS 都不输给任何对手。自从次世代诞生以来，有两个游戏门类的发展最为迅速，那就是

下完的棋——PS命运之旅

■文/户愚吕兄弟

3D·FIG和AVG,对PS来讲更是如此,这样便不能不提到《铁拳2》和《BIO HAZARD》。就制作水平而言,当今之3D格斗游戏还未有能出《铁拳2》之右者。并非是指它的CG制作得如何惊人,可使用的角色怎样之多,十连技多么华丽,而是指它的操作性、系统的严谨性和可玩性。尤其是系统的严谨程度上,克服了许多格斗游戏的通病:如《格斗之蛇》中令人无可奈何的连拳接背,《斗神传》中被飞踢打得剧惨的对空技……特别是处理防御与反击转换的流畅性上,更是堪称一流,这也是笔者最欣赏的。而开创了一个新的AVG时代的,则是《BIO HAZARD》。其真实感和紧张度之强绝非《鬼屋》之流可比,至今很多人还对那破窗而入的猛犬记忆尤新(笔者最爱独自于深夜操练此GAME,那真是一种惊心动魄的快感,爽哉!);而又有谁能想到,它当年的期待度仅列于第30名的劣席,造化弄人也!不过,也实在让人不能不佩服CAPCOM和PS的实力,名家出手必有不凡之处。由此而来的一股BIO HAZARD TOO风潮,如《OVER BLOOD》、《时空探侦DD》、《七秘馆》、《刻命馆》等等,要么画面太粗糙,要么流于形式,反倒更让人怀念与《BIO HAZARD》的那段情了。然而PS的魅力并非仅此而已,《POLICENAUTS》、《NOEL》、《幽冥学校》、《卒业CROSS WORLD》、《失落的古代文明》、《DESTRUCTION DERBY》、《街霸ZERO2》、《吞食天地Ⅱ》、《NBA POWER DUNKERS》、《BLOOD FACTORY》、《STRIKERS1945》、《女神异闻录》……这些带给你一整年欢喜悲伤的名字你忘得了吗?哎,只好做个花心的户愚吕了!还想幻海吗?幻海是谁呀?!

恐怖的残冬 要命的初春

不要想!千万不要想!如果你是一个PS玩家的话,就千万不要被SQUARE的浅笑所吸引,不要为NAMCO的身影所迷惑,如果你不能坐怀不乱,那么你到了97年夏天必定会一贫如洗。然而听到下面这些名字,你还能坐得住吗?

HUMAN:《钟塔惊魂Ⅱ》(还记得超任上的一代吗?)(96.12)

SQUARE:《BUSHIDO BLADE》(12.20),
《最终幻想Ⅶ》(97.1.31),《最终幻想策略篇》
《SA·GA PRONTIER》、《ZAUVER》(97春)

NAMCO:《RAGE RACER》,
《SOUL EDGE》(《魂之利刃》)(96.12)
《TALES OF DESTINY》(超任48M大作《幻想传说》之续篇)(97春)

BANPRESTO:《新SUPER ROBOT大战》(97春)

SCEI:《ARC THE LAD Ⅱ》(《妖精战士Ⅱ》)(11.1)
《DESTRUCTION DERBY Ⅱ》(97.2)
《美少女梦工厂Ⅲ》(97春)

KONAMI:《NBA POWER DUNKERS Ⅱ》(11.29)
《SPEED KING》,《沙罗曼蛇PAROWARS》
《闪电传说》(《LIGHTNING LEGEND》)(96.12)

ASCII:《真爱物语》(《TRUE LOVE STORY》)
《S·RPG工具》,《3D·STG工具》(96.12)
《RPG工具3》(97年)

未来软件:《TREASURE GEAR》(97.1)

元气:《MEDIA QUEST:首都高BATTLE外传》(96.12)

SNK:《REAL BOUT 饿狼传说》(96.12)
《侍魂·武士道烈传》(97年)

VICTOR:《TOMB RAIDERS》(97年)

集英社:《BASTARD》(《暗黑破坏神》)(96.11)

CAPCOM:《龙战士Ⅲ》(96.12)

ATLUS:《天堂之门》(《HEAVER'S GATE》)(97年)

谁叫我们都是"吸食精神鸦片的瘾君子"来着(笑)。赶快攒钱吧!我好象已经看到了你笑容后的苦涩,其实我兄弟也是一样地痛苦哇!

棋……

PS与SS纹枰对坐,面色严峻。我们一边观棋,一边议论着,随着他们的每粒落子时而欢呼雀跃,时而提心吊胆。一年过去了,又一年过去了,二位似乎并没有要收官的意思,谁又敢轻言胜败呢?这样反而好些,一个人自己跟自己下,我们看着还有什么劲呢?他还能有什么斗志呢?不知道多少次被别人这样地问:"你怎么不买土星啊?"我对他说:"因为我喜欢SQUARE,喜欢《最终幻想》。"看着他不解的神情,我只能以笑作答。我们是来看棋的,并不是来看下棋的人,即使他长得帅气,即使他过去战无不胜,但我们只是来看他这一盘棋而已。十月份买了本杂志,一行小字隐在一个不起眼的地方:"某S社某S君与某M君的某大作RPG将移植土星。"我兄弟笑道:"来得好!"

PS之POLTGON格斗新锐

■文/户愚吕兄弟

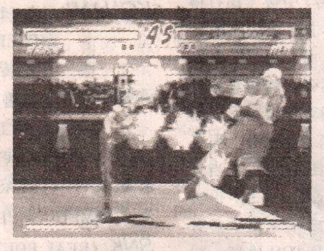
32位机自成功推出以来，不仅开辟了家用机的次世代，也开辟了一个软件的次世代，而其中最引人注目的，便是POLYGON格斗一族了。虽然玩家们对此已是见怪不怪，但厂商们却仍然陶醉在《VR战士》、《铁拳》、《斗神传》的成功之中。不知是谁给了他们一个只要是3D格斗游戏就不愁卖不出去的印象，因而一群群方胳膊方腿的家伙便不断地出现在你我的视线中。尤其对于长于3D的PS来讲，制作者们就更是乐此不疲，3D格斗烈风一阵阵扑面而来。

《幻影斗技》
厂商：BANPRESTO

又是升龙拳和旋风腿，日本人是不是已经想不出什么新招了？看来春丽也不得不去申请专利了，她的招牌大技千裂脚和霸王天升脚正被HARRY和CHIAKI联手盗用着。仍然是



《铁拳》般的大财团赏金武斗会，连MARK与三岛一八的职位都一样（御曹司是个什么东西?）……这样一款独创率只有29.47%的垃圾，难道还会有人喜欢？可笔者却偏偏对它推崇有加，不为别的，只因它那100%的速度感，100%的手感和玩过后120%的爽快感。它那粗犷的风格颇使人想起《格斗之蛇》，但速度更快，击中感更确实，音效也更为震撼。发招方法仍是流行的搓招与按键连招相结合，虽不象《铁拳》般有十连技一说，但要打出十几连击也绝非不可能。唯一令人不满的，是它怪异的按键设定：△为拳，○为腿，□为必杀，X为斗气开放，△+□为摔投。必杀键是专门用来与方向键配合，搓必杀技用的，而拳、腿键则专门用来出按键连招。这样固然制作者省了不少力气，但却给玩家带来了不必要的麻烦。斗气开放



键则是当屏幕下方的斗气槽蓄满，将其放出后人物出招速度加倍（不过是抄袭《ZERO2》的时间槽系统罢了）。

最后的也是最可恶的一点是：若想使用全部选手，**必须连续完整观看通关画面30遍!** 这又是谁的坏水?!

《超能力大战》
厂商：TAITO

象这样卡通风格贯穿始终的POLYGON格斗游戏可真是少见，不过对于喜爱日本漫画的玩家却是不错的选择，至少可以有不短的精彩片头动画可以享受。与其它同类不同，



这部作品是真正的全方位格斗，斗士们由于拥有超能力，无一不浮空作战，只要一看，便会使你想起超任上



的《暗黑破坏神》。四个按键的设定分别是攻击键Ⅰ，攻击键Ⅱ，迫近和防御，接近后连打为拳、脚连招，而远距离则自动变为“发波”，此时可配合方向键搓出必杀技。通常的方法是接近打出普通连击，最后一下用重击将对手打远，然后接必杀。9位人物的个性设定完全承继日式RPG的传统，分为水、火、风、雷、地、光、暗及物理攻击等各系，但之间却无传统的相克关系。对了，别忘了此游戏在回合开始时与《斩红郎》一样可以预先逼近对手，抢先攻击，效果相当不错。

《魂之利刃》
厂商：NAMCO

这个名字对于大多玩家来说已不陌生，它是NAMCO在SYSTEM Ⅱ基版上开发的第三部格斗作品，刚一推出便登上了街机榜的第四位，此番登陆PS更是杀气腾腾。游戏虽然只有8名主角，但制作之细致程度却绝不在《铁拳Ⅱ》之下，四个按键分别设定为A、B、K、G，即劈、划、踢、防，A+G与B+G为摔投，连按上或下两次为侧滚。游戏中有很多3D格斗类中不常见的设定：

1. 格剑系统。可能是在学《侍魂》吧！格剑中可按A、B、K中任一键，但A克B，B克K，K克A，胜负以按键频率决定。

2. 弹击系统。虽然也是用G键，但要求恰好敌方即将击中自己的一刹那按出，此时可将对方武器弹开，使其露出破绽，予以反击。

3. 武器耐久度。防御或使用 CRITICAL EDGE 时会下降，当降为 0 时，则只能空手入白刃了。

4. CRITICAL EDGE。相当于超杀，先要按下 A、B、K 三键，角色会有一段准备动作，此时再输入角色各自的指令即可。

《星际悍将》
厂商：CAPCOM



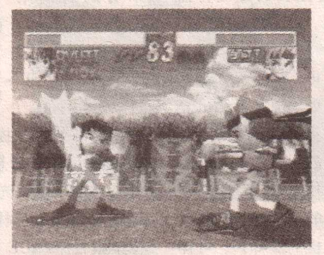
没想到 CAPCOM 做起 3D 格斗游戏也如此神勇，这个排行榜第一绝对的货真价实。按键的设定与《魂之利刃》如出一辙，但使用方法却不一样。A + B 为摔投，A + G、B + G 为防御反击，→G，←G 为向内外移动，A + B + K 为必杀一击。发出必杀一击后，角色会全身放电，然后攻向对手，发出一套连招，威力很大，但准备时间较长，也可以防御，且若准备动作中被对手击中或已击中过一次，则此回合中不能再次使用。A + G 与 B + G 分别对应于敌方的 A、B 攻击，若对手攻击瞬间使用，可将其弹开；而若在对手攻击前使用相应防御反击，则可自动发出如同必杀一击的连招。

按键连续技会在 TRAINING MODE 中以连线图的方式传授，既简洁又明了，但只教到第五段。某些五段连续技再接一段可成为 FINAL 连续技，如 SATURN 为 AAKKBB，GERELT 为 AABAAA，GAMOF 为 BABAKA，RIMGAL 为 AAKAAK 等，但每人不只一套，只要与上述前五段有相同结尾的连招，都可以加上最后一段成为 FINAL 连续技，而且效果都十分震撼。如果在打到 BILSTAIM 前未续关，则在打败 BILSTAIM 后可与其魂魄对决，它的力量是十分恐怖的，且此局不能接关，只有打败它才能看到真正的结尾。



《斗神传可爱版》
厂商：TAKARA

Q 版斗神们可爱的表演可能大家已经领略了。那大头小身子的角色加上不断晃动着的场地和滑冰似的“脚感”让人忍俊不禁。此游戏的突破在于收招系统：单按一下攻击键为出招，马上再接一下为收招，因此不能象以前那样狂按不止。游戏整体难度不低，但若使用 RYUJI 也绝对有投机取巧的方法……在打伤所有同学且毫发无损（不接关）的情况下，Ⅱ代的隐藏 BOSS 双枪 VERM 会出场挑战，用老办法仍然可以轻松取胜，最后就剩下与 RIKA（赤名リカ？）的缠绵了。



《MEGATUDO2096》
厂商：BANPRESTO

人物造型是没的说了（谁叫它是机器人格斗呢？谁见过机器人长什么样？敢说不象？）要是《第 X 机器人大战》也有如此水准……在次次世代出现以前恐怕不大可能了。四个按键分别设定为左手、右手、防御和更换武器（只有右手可以）。在对战开始时的设定是右手持枪，左手握剑，此时可将右手也换为剑，这样左手可以有一个系列的必杀技，而右手有两系列必杀技。此游戏最无聊的玩法是一手按住后和 L1，一手开枪，如不出严重意外，就可不接关通关。本作与同厂商的《幻影斗技》有两个共同点：少见的不能 RING OUT 的擂台（《幻》在最后一击时可如《格斗之蛇》般将对手打下）和少见的 K.O. 后不能摧残对手的规则。



PS 手柄的格斗手感是被一致恶评了多次的，其实这并不是什么不可改变的现实，关键看你如何利用它。将手柄拆开后，你会发现十字键下有一个十字形塑料件，这实在是个很画蛇添足的东西，可以把它扔掉，再装好手柄，最后根据喜好把十字键一侧的两枚螺丝钉拧松一些，此时你会发现自己手里的这个东西是足以令对手颤栗的。***（编者：此法属个人偏方，动手能力差者慎用。）***



新作短波

■文/吴波

王牌战机 2(ACE COMBAT2)

PS/STG/NAMCO 发售日:97 年春

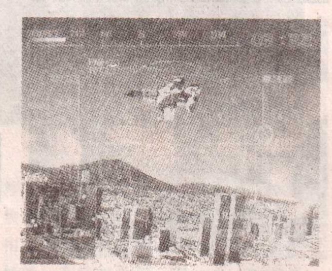
纳姆科的射击游戏制作水准之高，业界闻名，也尤为笔者所钟爱。想当初 FC 上的两款《小蜜蜂》、《大蜜蜂》曾迷倒了一代年轻人，而《DRAGON SPIRITS》(《龙魂》) 则发挥了 FC 的极限机能成为 FC 射击游戏的 NO. 1。

PS 上的这款 3D 模拟飞行游戏《王牌战机 2》在前作出台两年后终于将在明春发售。经过两年的精心策划准备，2 代在保持了前作全部优点的基础上将以全新的姿态展现在我们的面前。

《王牌战机》的成功之处在于该游戏的临场感。喜欢飞行游戏的玩家知道，飞行游戏最重要的是感觉，无论是拼命将游戏的音量调至更高或花几百元去购置飞行摇杆，无非是为了更好地体会飞行的感觉。而该游戏恰恰是将这种感觉把握得十分恰到好处。玩家可从世界上最优秀的 16 架战机中任选一架，伴随着节奏极强的音乐和击中敌机的爆炸声，可体会到难以言喻的紧张和振奋。当你驾驶着 A-10 攻击机飞越峡谷成功地破坏了伪装成欧洲古堡的敌基地或用 F-117 对敌沿岸城市夜袭并掩护 B-52 狂轰滥炸时，你才能感受到这款空战游戏的真正魅力。



2 代中延续了前作的战斗系统，随着旧的任务结束会不断地出现新的任务，逐步向敌方中枢神经地带挺进。任务数量是一代的二倍以上，多达 30 余项，并存在着分歧路线，不同的选择会有不同的结局。此外，在某些任务中追加了一代中未有的时间限制和着陆系统。在机种选择上，既有前作大受欢迎的 SU-27、YF-22.、A-10，也有新增加的享有世上最强战斗机称号的 SU-35 和机动力较高的 SF-37 等优秀战机。



另外值得一提的是游戏的画面，较前作有了较大提高。逼真的 3D 背景和重新描绘的飞机机体及发射导弹时机翼下爆发的火光烟雾，无不增加了游戏的临场感。无论是在现代都市丛林中穿梭或是翱翔于蓝天雪山之间，当你亲眼目睹《ACE COMBAT2》时，你肯定会说：确实，它是飞行游戏中最好的。

恶魔城 X 月下夜想曲

PS/KONAMI/ACT 发售日:97 年春

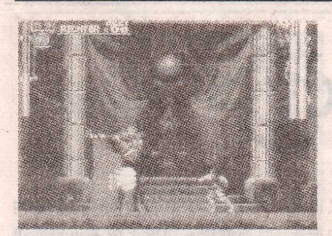
玩过 FC 的人不应该不知道它，86 年的一款纯动作游戏使我认识了 KONAMI。诡秘阴暗的场景、幽咽的音乐令人难忘，而那挥舞着受过洗礼的皮鞭的青年西蒙亦成为心中一时的英雄。十年漫长的岁月，经历了 FC、MD、SFC 以及 PC · ENGINE 的挑战后，《恶魔城》系列的最新作终于要在 PS 上复活了。

本次的《月下夜想曲》以 PC · ENGINE 版《恶魔城 X》的最后一幕为序章展开。继承祖先神圣血统的贝尔蒙家族的青年里希特，用带有神奇力量的皮鞭消灭了德考拉 (吸血鬼) 伯爵，而伯爵之子阿尔卡德亦为了断绝诅咒之血，自己将自己永远封印起来，长眠不醒。时光流逝，5 年后的一天，封印的阿尔卡德突然感觉到一股可怕的邪恶波动，而这波动分明是 5 年前那曾被消灭的波动。难道是德考拉伯爵复活了？为了解真相，消灭邪恶波动，这个有一半吸血鬼血统的青年从长眠中苏醒，踏上了通往那肮脏而又熟悉的故乡恶魔城的征途。



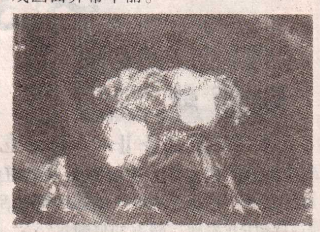
游戏目前公开的人物有四名。玩家扮演的吸血鬼伯爵之子阿尔卡德，一年前突然失踪的青年里希特和觅其行踪而潜入恶魔城的希里特的表妹玛利亚以及复活未明的谜一般的德考拉伯爵。复杂的故事情节是本作的特征之一。

另外一大特征是动作游戏中加



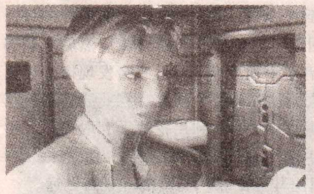
入了很多解迷因素。如同《恶魔城 2—咒之封印》一样，阿尔卡德不断打倒怪物取得新的道具从而领悟新的能力，在危机四伏的恶魔城中，他可以自由来往于图书馆、礼拜堂等地点，解开各种谜题和开关，没有明显的区域限制。

在本作中取消了以往主角的主要武器鞭子，阿尔法德可以使用短剑、长剑和矛等武器，前作中受欢迎的强力武器十字架、圣水依然健在，当然仍需消费红心，所以要尽量多消灭敌人收集红心。在防具方面，保留了 PC·ENGINE 版的盾、兜、项链等宝物，装配的好坏直接影响着游戏的进行。另外，既然是次世代主机的《恶魔城》，其游戏画面的高质量自然不用多说。精彩的片头、重新绘制的人物角色及主角移动时产生的残像使游戏画面异常华丽。



ENEMY ZERO

SS/AVG/WARP　发售日：12 月 13 日



一款三 CD 的大容量游戏即将于今冬登陆土星。这就是以《D 之食卓》闻名业界的 WARP 公司最新冒险大作《ENEMY ZERO》(以下简称 E0)。

显然索尼公司与 WARP 的意见分歧导致了这款超级大作的 PS 版无限延期发售。而“罗拉”的 PS 诀别宣言使广大土星迷可以尽情独享这款超越《D 之食卓》的大作。

《E0》既出自善于营造气氛的 WARP 之手，其细腻的风格、高品质的画面以及恐怖的风格自然不言而喻。首先是音乐，为了让玩家体会到《E0》独特的世界观，WARP 的饭野贤治社长专门进行了一次欧洲之旅。在伦敦，他终于找到了担任电影《钢琴课》音乐制作的迈克尔·耐曼先生。耐曼先生也表示出对《E0》的极大兴趣，欣然同意制作《E0》的全部 16 支曲子。《罗拉的主题》、《ENEMY·ZERO》、《爱的主题》、《数字的悲哀》四首钢琴变奏曲对烘托游戏气氛起了举足轻重的作用，相信广大玩家不久便可在游戏中体会到那种恬静又略带一丝哀愁的感觉。

游戏既使用了三枚 CD 的大容量，游戏中自然穿插有大量水准极高的 CG 画面。就目前 WARP 公布的照片来看，其精彩程度似乎超越了迄今为止 SS 上的任何动态 CG 动画。当然这和 WARP 细腻的作风息息相关，想当初《D 之食卓》曾惊倒所有有幸领略其高超美工技巧的人，相信这次《E0》亦有不俗表现。

游戏以一艘名为“AKI 号”的地球宇宙飞船内发生的恐怖事件为背景展开。7 名船员由于意外事件从人工冬眠中醒来，而迎接他们的竟是一场令人窒息的生与死的考验。游戏一开始便从女主人公罗拉奇异的梦入手，把玩家带入《E0》未来的世界中。燃烧的战火，城市的废墟，原子弹爆炸的恐怖以及神秘化学家的实验令人倍感压抑，殊不知危险已渐渐接近……

玩家需扮演罗拉解开宇宙船中的种种谜题，排除各种潜伏的危机。外形酷如人体心脏的宇宙船由分别代表四季的四个塔组成，各塔内部则由房间和通路组成。屋中是穿插 CG 画面的解谜部分，这与《D 之食卓》十分类似，而在通道中则为与隐形敌人“ENEMY”战斗的 3D 射击模式，又仿佛是《DOOM》系列。宇宙船中有一套电脑网络，利用屋中的小型电脑便可接通使用，通过它可以了解到“AKI 号”内部的详细情况，诸如塔的内部结构及各塔中自动门的开闭状况等。利用特殊的电视电话还可与其他船员进行联系，获取有用的情报和帮助。利用数据库还可以了解其他船员的详细情况并分析通话中遇到的难懂的专业单词，有百科词典的作用。这套游戏系统与 KONAMI 的冒险游戏《SNATCHER》十分相似，增加了游戏的真实感。游戏的存储方式亦很有意思，采取一种录音装置进行游戏的 SAVE 和 LOAD，但要注意电池的容量，一旦电池使完就无法记录游戏，一定要节约使用。你不觉得这又是一场未来时代的《生物危机》吗？







取药处

1.《前线任务Ⅱ——枪之危机》(SFC)

问: 在"冰壁202"左边的那一关, 任务是破坏敌人的出口, 但进入行动后走不几步就出现对话, 之后就无法再进行——任务失败。请教如何通过?

答: "冰壁202"左边那一关应是"旧シヴアルシ要塞"。带上在アルハリ都市收得的伙伴ルヴエソ即可, 其机体会安放爆弹, 安装完毕脱出途中消灭一个巨型敌人便可通过。

另外, 在攻至シヴアルシ要塞最深处, 会遇上装备有激光集束武器的巨大机体, 被它击中一击必杀。这时应去アルハリ的ダハーナ沙漠找到专门研制最强防盾的サカタ博士, 利用他的防盾挡住光线, 在敌机体补充能源的间隙伺机攻击即可将其击毁。

2.《雷蒂大冒险》(SFC)

问: 在一处图书馆中有一个难题, 好象是要按某种顺序去读书, 那里有8个书柜, 不知如何进行?

答: 顺序是3－5－1－8－2－4－6－7, 只要顺着这个次序环绕书架, 第六个书架便会移动, LADY便可向前进发。不断绕着书架攀登, 在通过调查发现的爬梯上至顶层时, 可在一宝箱取得钥匙进入下一关。

(上海 剑淞)

3.《FARLAND STORY》(SFC)

问: 第5话中两山之间有敌三道封锁线, 第一道的骷髅兵防御力为255, 无法消灭, 请问如何破之?

答: 首先将右上方占领村庄的敌人消灭, 救出イワソ, 让他走到左起数22、下6位置, 情节出现, 山壁被打开一道缺口, 从这里可以直接冲进去消灭BOSS。缺口打开后敌骷髅兵的阵势就破了, 防御值恢复正常, 可轻易打发。

(福州 连健)

4.《神秘的约柜》(SFC)

问: 在ずかしの山满山都是糖果, 该把哪个放在瓶内?

答: 找到道具あきビソを后(可通过战斗或从庇护所的一框内获得), 进入山底洞中, 把五份蛋糕一字排开推到洞口再到正面壁上调查, 取得一件道具并得到提示: "到第七层去。"出来直奔山上一洞, 内有许多传送带, 调查右边壁上机关到左下角出洞。在两只分别可补HP与MP的水缸前调查其中一只, 把あきビソ投入后得到一物, 将此物投入另一缸后又得到一件物品, 把它再放入前一只缸内会听到机关开启的声音。回洞调查右边壁上机关可进入第一层。在第二层利用传送带破除四道机关后直奔第七层, 与几位小朋友对话后可取糖果。

(浙江 夏飞涛)

5.《光明战士》(SS)

问: 怎样才能得到挖地手套、飞行头盔等道具? 在千年老树上的生长芽是干什么用的? "传说巨人"总在岩浆内, 无法对其攻击, 怎样过关?

答: 千年古树上的树芽是通往空中陆地的通道。勇者在取得冰魔法后回到千年树, 用为国王治病而取得的树汁浇灌树芽三次(如用完可到树顶仙人处讨要), 然后从底部走出千年树。此时音乐有所变化, 再返回会发现树芽已长成藤状, 顺着爬上去可被弹到空中陆地。在此要先取得草鞋, 再利用草鞋取得挖地手套, 利用挖地手套取得飞行手套, 最后利用飞行手套和冰魔法挡住怪物射出的光线, 冲上可取得飞行鞋, 用此鞋可比绿色跳鞋跳得更高更远。

在砂之迷宫的东边有一处池塘, 让勇者站在浅水区使用铁鞋和冰魔法将池塘冻结, 穿过池塘进入洞中有一商店, 500金币的书可随时记录, 1000金币的睡衣可恢复全部体力。

关于取得挖地手套、飞行头盔及"传说巨人"打法的疑问可参见本刊96年第2期攻略。

(徐州 王翔)

6.《大盗伍佑卫门3》(SFC)

问: 在大地图上方一关, 通过缩小术移去左边路中的大石, 来到一个有奇怪标记并可记录的洞口, 进入后困难重重, 有两块石头和一个狗头水怪分别堵住去路, 请问如何过关?

答: 先不要去那里。仔细观察游戏画面, 会发现洞内有一区域为很长的通道, 上方有一缺口。使用伍佑卫门的铁链向上一拉可拉出水来, 涨水后可去一些未曾到达的地方, 在机器人取得ICE时, 可将狗头水怪冻住, 击碎后即可通过。两块石头堵住的去路通过方法相同。

(四川 徐光扬)

7.《亚瑟传说》(MD)

问: 找到时空魔杖和动力源石后如何才能到妖精森林找到红藤花?

答: 得到动力源石后需与一头目打一仗, 他会抢走动

力源石。去塞维尔城得矿石后到拜火神教夺回动力源石，然后再去多瓦夫研究馆，与馆长对话后，去原先从卡拉镇出来后曾进入过的迷雾森林便可采到红藤花。

（北京 蔺乙坤）

也许这位玩友对时空魔杖的使用方法尚未明了。找到动力源石将其镶嵌在时空魔杖上后，按C键画面会转换为一个图表，上面将列出你所经历过的所有村镇。移动光标使之停在你打算前往的地点名称上，按A键可穿越时空。妖精森林位于卡拉镇之西，多那村之东，找到并不困难。

（吉林 半解）

问：在进入邪魔塔前，一老者需要你找三块宝石中的两块：大地之石和月光之石，其中月光之石如何找到？

答：还记得金婆婆与银婆婆那段情节吗？当时蕾比需回沙漠天碑取月光石，交给她们后换银壶。只要去女巫洞找到金、银二位婆婆，向她们借到月光石即可。

8.《梦幻之星Ⅳ》(MD)

问：望高手告知共有多少组合技，各怎么出？

答：组合技共15种，必须一一对应，即魔法就是魔法，特技就是特技；选择魔法时尽量用A键，选特技尽量用C键，且用マクロ指令编好，机率会更大。具体如下：

(1)莱娜(テイラ)特技デスサイズ+珐露(フアル)特技イリュージョン(必杀)

(2)斯林(スレイ)特技タンドレ+法伦(フォーレン)特技ハイパージャマー(电磁闪电)

(3)斯林特技ネガテイス+詹丝(シエス)魔法グラブト(模拟黑洞)

(4)斯林特技フレエリ+法伦特技バーストロック(热带暴雨)

(5)鲁蒂(ルデイ)特技ソードクロク+斯林特技エスェス(青光十字斩)

(6)鲁蒂特技エアスラッシユ+芙蕾娜(フレナ)特技フオノンナーザー(分子破坏)

(7)詹丝魔法フオイエ+斯林魔法バーク+鲁蒂魔法ダランツ(死光扫射)

(8)魔法フオイエ+魔法ザン(火龙卷)会使这两种魔法的人均可，且能加强，即ギフオイエ+ギザン，ラフオイエ+ラザン

(9)魔法バーク+魔法ザン(冰龙卷)使用及其强化与(8)同

(10)斯林特技フレエリ+詹丝特技ヒコーン

(11)斯林特技フレエリ+鲁蒂魔法ザン

(12)詹丝特技ヒユーン+鲁蒂魔法フオイエ

(13)斯林魔法ラフオイエ+法伦特技バーストロック

(14)汉恩(ハーン)魔法サボルト+斯林特技デイーム

(15)法伦特技?+鲁蒂魔法?+珐露魔法?+斯林特技?(デストラクシヨン，大破坏)⒂留给大家探索，成功后四人一起出现，天空光辉耀眼，一个类似“元气弹”的特大能量球出现，威力极大，不过需将每人练到70级以上。级别越高成功率越大，这一点是适用于所有组合技的。

（北京 蔺乙坤）

候诊室

1.《皇家骑士团Ⅱ》(SFC)

○片头的TURBO FILE为何不能进入？需什么条件？攻略中说有一种宝物可探察地下的宝藏，请问是什么宝物，如何得到？

434000 湖北荆沙市沙市区临江路1号沙市棉转站业务科 张钦

2.《J计划》(SFC)

○到最后主角已接通了除“爱之心”外所有回路，在公主房中买了鲜花，但不知怎么使用？

300211 天津河西区尖山光辉里10—301 王欣

3.《财宝猎人G》(SFC)

○如何通过猫森林？已与故乡村民对过话，为何总被花吸入又吐出来？

4.《幕末降临传》(SFC)

○如何完成藤堂的任务，在道具屋右上方找到茶碗小僧？

5.《圣剑传说Ⅲ》(SFC)

○选用兽人为主角时，在最后的宫殿中按下开关后掉入地下，在地下的开关为何总是消失？如何打开秘密通道？

710069 陕西西安西北大学附中 张莉

6.《大盗伍佑卫门3》(SFC)

○当得完8个暗号后，应到地图左上角的工场拼写8个不同的日文密码，应怎样按顺序拼写？

636150 四川宣汉县东乡镇 张健

7.《梦幻模拟战Ⅱ》(MD)

○如何才能让我方指挥官以真正的机动力(MV)来移动而不是以指挥结界范围来移动？如何才能让佣兵防御修正值(D修正)的基础能力上升(除转职时所加)？

541002 广西桂林市职工大学96房建 李雪龙

8.《时空之轮》(SFC)

○贵刊九五年十月号登载了《〈时空之轮〉隐藏剧情与多重结局》，按此文完成游戏后结局并未发生太大变化，只多了几只小猫而已，不知怎样见到另几种结局？

黑之梦分别出现于未来2300年、现代1000年、中世纪600年及公元前12000年。未来2300年的黑之梦无法进入，而消灭其它三个黑之梦后未来2300年的黑之梦却随之消失。不知怎样才能进入？

9.《众神的遗产》(MD)

○第八关中攻打敌城堡消灭完敌人后，出现一个地道，出地道后在城堡附近有一小城，但城门无法打开。回城堡和村庄与所有人对话后也无结果，请问应如何进行下去？ 210009 南京新模范路7号47幢 刘伟

10.《月花雾幻谭》(SS)

○第二枚 CD《崩溃编》中，在用绿宝石、羽毛、果实、金手套分别救出医生、花店母子、钟表店老板和酒店女人后，得到四把钥匙打开四个小门放飞 四只蝴蝶后，下面如何继续？ 719300 陕西省神木县邮电局 高咏钟

秘技屋

○《街霸 ZERO2》(SS)

1. 隐藏人物：

旧版春丽：选人画面时按住 START 三秒以上来选，即可出现《SF Ⅱ》中的春丽。

旧版桑吉尔夫：选人时将光标移在桑吉尔夫处按一下 START，然后顺序移动光标经过 SAGAT、SODOM、ROSE、BIRDIE、NASH、DHALSIM、RYU、ADON、CHUN—LI、GUY、KEN 后回到桑吉尔夫，再按住 START 选定即可。

旧版达尔幸姆：选人时将光标置于达尔幸姆处按一下 START，然后顺序移动光标经过 ZANGIEF、SAGAT、NASH 后回到达尔幸姆，再按住 START 选定即可。

“杀意之波动”隆：选人时将光标置于隆处按一下 START，然后顺序移动光标经过 ADON、GOUKI、ADON 后回到隆，再按住 START 选定即可。(可使用灭杀豪升龙，阿修罗闪空及瞬狱杀)

真·豪鬼：选人时将光标置于豪鬼处按一下 START，然后顺序移动光标经 ADON、GEN、SAKURA、SODOM、DAN、GUY、ROLENTO、SAKURA、ROSE、BIRDIE 后回到豪鬼，再按住 START 选定即可。

除旧版春丽不能在街机模式中使用外，其他人物适用于各模式。除街机模式外，只要选用过以上人物，以后只需按住 START 来选人即可。

2. 无限 ORIGINAL COMBO：

进入 TRAINING MODE，选人时按住 L、R、START 直至游戏开始，在至少有 LV1 气力时同时按两拳一脚 或两脚一拳，然后……最多 99HITS 十分畅快，玩家可仔细体会连招的运用。当然此秘技不可能用于其他模式。

○《VR 战士 2》(SS)

1. OPTION 中的追加项目：用同一角色在 ARCADE、EXPERT、RANKING 的任一模式中爆机，中途 CONTINUE 也无妨，看完结束画面后，你会发现 OPTION 中增加了一页菜单。按两次 R 键便可进入，其中可以做诸多游戏设定，如比赛场地的大小选择等。

2. 观看特殊结局：将 ENEMY LEVEL 设置为 HARD (其他设定及模式任意)，中途 CONTINUE 也无妨，最后将水银人打败后(注意不要让她掉下擂台)，可以看到特殊结局。但游戏中途 2P 加入或 CONTINUE 时改变角色则看不到特殊结局。

3. 出现《VR 战士 Ⅰ》的音乐：在角色选择时，按住 R 键不放直至战斗开始，游戏音乐即变为《VR Ⅰ》中莎拉版面的音乐。同时按住 2P 的 R 键，游戏音乐则变为《VR Ⅰ》中杰克版面的音乐。

4. 鹰的出现：在 JACKY 的版面(模式任意)中，按住 1P 及 2P 的 X、Y、Z 三键不放，山的方向会出现一只鹰。如果同电脑战斗在血多的情况下失败(如掉下擂台)后，按住方向键上方不放，不要 CONTINUE。游戏结束的同时失败的角色会被鹰叼走。

5. 签名的条件：在 OPTION 中将一切设定设为初始状态，任 RANKING MODE 模式后可以签名。

6. 签名的乐趣：最后决胜局结束后，按住 X、L 不放直至签名画面，角色动作会变慢。同样按住 A、Z、上不放后，文字会用舜帝的招式攻击，按住 X、Y、Z、L、R 不放文字会用水银人的方式攻击。

7. 使用水银人：角色选择时，顺序按下、上、右、左 + A 后可使用水银人，顺序按下、上、左、右 + A 可使用黄金人。

8. WATCH MODE 视点变换：在 WATCH MODE 中按 X 键可变换视点。再按 X 键可恢复。

9. 选择胜利姿势：在胜负决定后，按住 A、B 、C 中的任何一键，会有不同的胜利姿势选择。

10. 杰夫里 VS 舜帝：在杰夫里 VS 舜帝时，舜帝使用座盘跃后，杰夫里输入↘ + A + B + C 之后，无论他们之间距离如何，杰夫里均可痛击舜帝。

11. 外门失手：在对手是结城晶或水银人时，己方使用上段 KICK 而对方使用外门顶肘反击时，己方立刻按防守键停止 KICK，对方(结城晶或水银人)会产生短时间的震动。如果连按防守键，双方的位置关系会变混乱，如果连按防守键时按方向键的左右，对方会立刻掉出场外。

12. 二人相同胜利姿势：首先使 2 人体力不同(防止平局)，之后使体力多的角色位于体力少的角色之后。在时间变为零的一瞬使体力少的角色掉出场外，如成功则失败的角色会模仿胜利角色摆出胜利姿势。

13. 手柄的简易设置：在选择角色时按 L 或 R 键，画面下方会出现手柄设定信息。利用方向键可以选择设定方式。

14. 结局画面的角色残像增加：在结束重放画面时，按 A 键可增加角色的残像。

15. “VR”信息：在 SS 本体和记忆卡中都有记录后，选择记录时会出现有趣的信息，如 9 月 23 日是结城晶的生日等等。

○《梦幻模拟战 Ⅲ》(SS)

无限经验值法

在游戏的 LOAD 画面中，将光标停留在一记录上，顺序按右、X、左、Y、A，游戏即可重新开始。即如果有 22 关的记录，你将可用 22 关时角色的高等级对付第一关的敌人，反复使用此法可无限积累经验值，再强的敌人亦可轻易击破。

(北京 契舍尔)

杏花村 岁末特别版

遥知湖上一杯酒 能忆天涯万里人

本店酒保: 小马

日子总是那样快地逝去, 每到年底我的头脑中就会闪出些"日月如梭"、"白驹过隙"之类的词, 涌起些对过去一年往事的感怀, 也许还会举杯长喟两句"生者百岁, 去日几何"……然而这个岁末却没有这样。

因为我已经有了那么多的读者朋友!

新春将至, 简单的一句"新年快乐"似乎不足以表达编辑部同仁和我的祝福, 所以我把几位编辑请至小店公开亮相, 大家一起向读者们祝贺新年, 感谢一年来所有关心支持我们的朋友!

主编: HP: ???, MP: ???, 属性: ?

被大家推到幕后做起了隐藏的BOSS, 总是一脸无可奈何的表情。**需要说明的是: 主编的人缘是最好的。**

阿魔: HP: 200, MP: 500, 属性: 风

编辑部里知名度最高的人物, 能言善辩, 有三分魔性。

最大癖好: 收藏一切之美好(包括GAME)

最大愿望: 每天都能睡懒觉

生活信条: 读书今古好, 交友天下真

自我评价: 具有多重性格(也许是游戏玩得太多)

给读者的一句话: 生活是一场RPG, 需要我们不断增加自己的能力。

PC兔子: HP: 100, MP: 450, 属性: 炎

弱不禁风的身材总令人担心, 但其中蕴藏的活力与热情却是惊人的。

最大癖好: Music all night

最大愿望: 人可以不睡觉

生活信条: 留一些时间去思考

自我评价: I'm a top guy! (我是个顶尖好手 —C& C)

给读者的一句话: 生活不是一场模拟飞行。

编辑部里还有一些个性十足的同志, 由于小店太小而无法一一露面, 以后我会让朋友们认识他们的。好了, 辞旧迎新之际, 让我们把目光投向明天吧! (干杯!)

(左起: AWEI、阿魔、PC兔子、乐水) ▶

AWEI: HP: 350, MP: 350, 属性: 地

唯一染有吸烟恶习的人物, 各项能力均衡, 也就是十八般武艺样样稀松。

最大癖好: 玩

最大愿望: 玩好

生活信条: 得失随缘, 心无增减

自我评价: 太懒

给读者的一句话: 游戏时随心所欲, 生活中有所不为。

乐水: HP: 300, MP: 400, 属性: 水

书卷气很足的人物, 大约是当教师的经历使其乐于助人且乐于教人。

最大癖好: 读书

最大愿望: 成家立业

生活信条: 天行健, 君子以自强不息

自我评价: 普通人

给读者的一句话: 希望我们的明天会更好。



玩家拼盘

学校与游戏

■文/孙嘉尉

笔者有一台 486/66/4M 的 PC，看到贵刊上介绍的又新又奇又刺激但对机器要求又高又全又苛刻的游戏时，我真是又气又急又无奈。由于职业(学生)等多方面原因，目前只能维持现状。有时怀着侥幸心理，弄张大游戏的光碟试试，可屏幕上虽短小但十分无情的 Memory Not Enough 气得我真想——撕纸(电脑不敢砸，只好找点废纸撕撕解心头之恨)。游戏虽然玩不成了，可那些如雷贯耳的名字却铭刻在心，无奈之中将之与学生生活融在一起，现写下那些与我一样低配置的 PC Game 玩友一起共快乐……共伤心……

查自修的老师——幽魂
班主任训话——命令与征服
老师批阅试卷——提督的决断
屡教不改的学生——生化悍将
第四课的下课铃——冲锋号
上课传纸条——中国民航
考试的时候——谍报风云
考生的希望——3×3 只眼
作弊被抓——魔眼封印
篮球场上——银河飞将
高三复习迎考——天旋地转
上午最后一课——饿狼传说
开了家长会后的夜晚——诺瓦风暴
教学区踢球再次被抓——无悔的十字军
食堂——吞食天地
文科班——天使帝国
班长——地下城主
语、数、外——三国演义
高考——武将争霸
补考——一线生机
星期一——遁入黑暗
星期五——最长的一天
今天星期六——欢乐幸福人

玩《三国》说刘备

■文/郑忠阳

很久以来，三国游戏是我生活中的一部分。多少个夜晚，经历着刀光剑影，感受着鼓角争鸣，常常整夜冲杀直至清晨妻起床后才不得不稍事休整，关机停战。我常于关机后半梦半醒之间，将自己的"心得感触"说与妻子，与她交流和讨论。大多数情况下，同是电脑及 GAME 迷的妻子都因不能"尽兴玩完"许多好游戏而在我等待她对我的睿智发出赞叹时，温柔地下一个结论：大白天说梦话！

昨晚《三国演义Ⅱ》终于打完了。至此，三国游戏只要是发行的，我算是全部玩过了，且自以为玩透了，自然，"梦话"又有好多了。

无论《三国演义Ⅱ》还是《三国英杰传》游戏中的刘备都毫无英雄形象！你看到的刘备完全是一个特现代的"干部"。

你看，《三国英杰传》中短兵相接的战场上，刘备并不勇敢战斗，却在其他将领的掩护下，拼命逃跑，到了某地游戏就算过了一关，根本不管其他兄弟的死活。有好马得他先骑，有"先进设备"他先得，有钱有粮他先用……别人只有"奉献"的份，可一旦胜利了，成绩全是他的，连他的部队都跟着"借光"。在《吞食天地Ⅱ－－三国外传》中，一有可能，他就留守后方，让别人去冲锋陷阵。《三国演义Ⅱ》中大概是众将官都看透了他的"丑恶嘴脸"了吧！所以，连关羽、张飞这样的铁哥们都会稍不留神，忠诚度降到 85 点就叛逃。

如此刘备，活生生一个众叛亲离的"官僚"嘛！这么个德行，能利于安定团结吗？能让下属心甘情愿地为他战斗？能成为众望所归的"仁君"？身边的人都跑了，还能招来贤、纳来士？没有了同生共死的"同志"还谈什么事业？

再看看历史上的刘备。刘备在古代可称得上是一名"重视人才"的君主，他重用了诸葛孔明、庞统、马良等大批"优秀知识分子"，成就了三分天下的大业。然而很可惜，刘备还是有点目光短浅，他在重视人才时，只知道用现有人才完成霸业，却忽视了年轻人才的培养，使后来"文武干部"队伍出现了断层，离了诸葛亮就一切玩不转了。他对自己的儿子不注意培养，结果成了"扶不起来的阿斗"；马谡博学，却不对他进行必要的实际锻炼，不能把理论与实践相结合，只会纸上谈兵。

正是由于没有一个长期的"人才培养工程"，不重视后续人才的培养，最后出现了"蜀中无大将，廖化做先锋"的人才危机，以至最后亡国。可见，一个国家要长治久安，必须真正重视教育，重视人才的培养，重视全民素质提高……

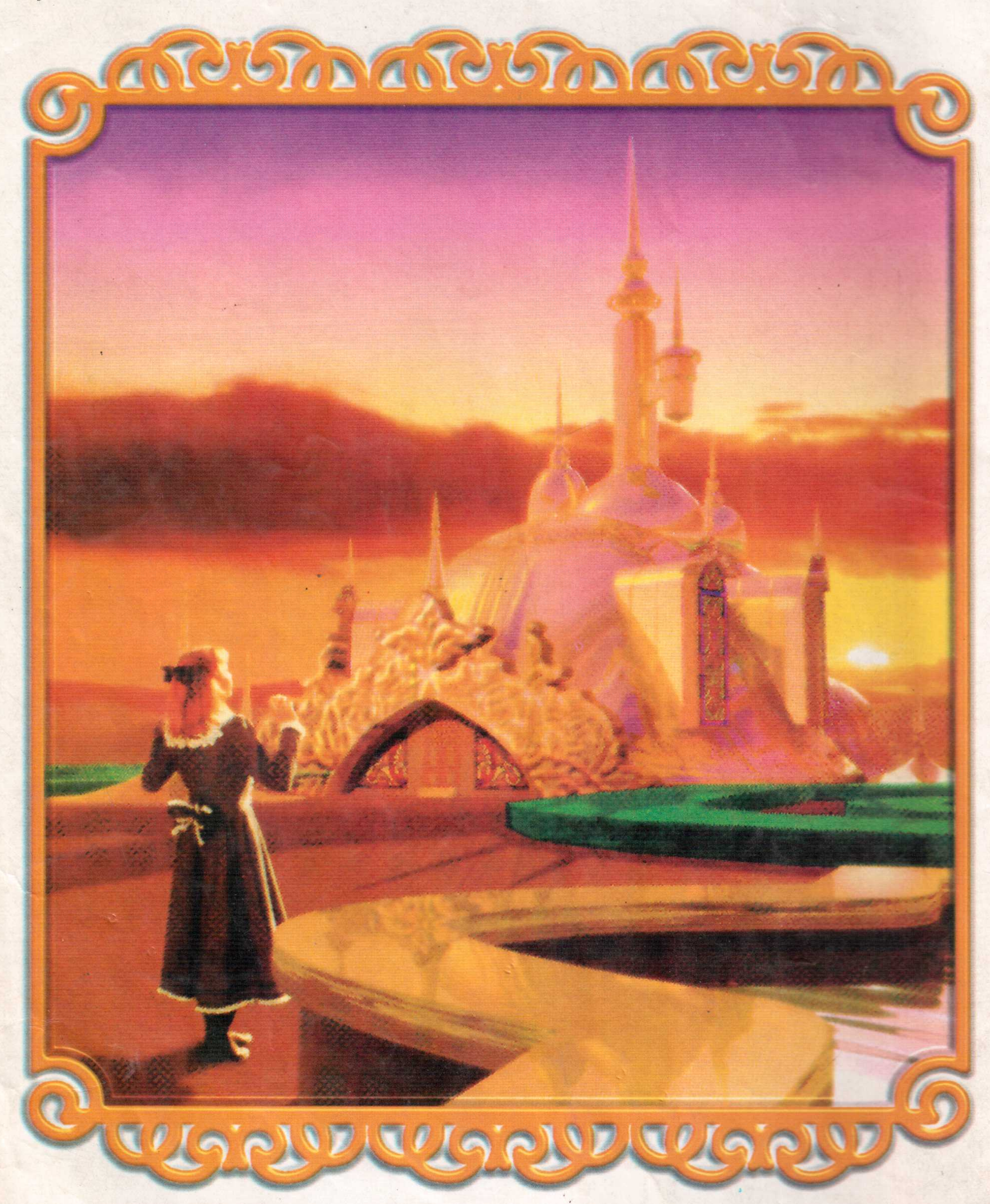
人才是关系一个国家兴亡的重要因素。领导者重视人才、发现人才、培养人才、并重用人才，又以身作则、身先示卒，吸引人才与之同甘共苦。这样方可成大业。

由此我想到伟大的共和国。我们正在努力发展经济，在"商业战场"上战斗。希望我们的干部都能象《三国志4》中的刘备那样，任人为贤，做到"人尽其才、物尽其用"。加强自身建设，廉洁自律，努力把经济搞上去，人民才能安居乐业，国富民强的中国才能永远傲然屹立于世界民族之林……


劲爆方程式
(F1大奖赛)
Main Menu
Riding with Damon Hill 21
Viewing Mark Blundell 5
想不想与达蒙、希尔、舒马赫在F1大奖赛上一决高下，体验一下职业车手的感觉，但又不必冒赛纳的风险。怎么样，想不想试一试？
(详见正文第22~23页)


最终幻想VII
Red XIII
停留在期待排行冠军位置已逾八个月之久的《FFVII》真是令人望穿秋水。SQUARE的魅力真的无法抗拒吗？这里是部分游戏画面，用精彩纷呈来形容绝不为过。
Tifa
Vincent


CAPCOM
《洛克人》——该系列是 CAPCOM 公司除《街霸》外的又一招牌名作。而今最新的《洛克人 8》将于年底和明年初分别出现于PS 和 SS，相信仍会是出色的作品。



宫殿与爱迪 (Palace& Addie)- 选自《电脑动画制作》用 Infini－D 制作和着色。

国内统一刊号: CN11－3450/TP　　定价: 4.90 元